
Disfruta tu ordenador con
Hobby PC



Director Gerente: José Mª Puig de la Bellacasa

Director Técnico: Francisco Valer Bañales

Director de Marketing: Javier Graupera Gassol

Directora de Software: Beatriz Cerrato Vidal

Coordinación Editorial: F^co^ Javier Reguera García

Director Editorial: Joan Lesán Corretgé

Colaboradores: Gemma Cortabitarte Amorós, Annabel Espada Sánchez, Daniel Gómez Cañete, Baldo Iglesias Durán, Benjamí Villoslada Gil, Héctor Xiquès Escorihuela, Estudi Digital

Maquetación: Ámbar Comunicació Visual

Diseño gráfico: Esteoeste

Diseño interior: Sofía Alonso

C/Aribau 185, 2ª planta

08021 - Barcelona

ISBN Obra Completa: 84-89956-41-3

ISBN Volumen 3: 84-89956-44-8

Imprime: Gráficas Estella, S.A.

Carretera de Estella a Tafalla, km. 2

31200 – Estella (Navarra)

Depósito Legal: NA-257-2001



VOLUMEN 3

Multimedia Ediciones, S.A.



SUMARIO



Monta tu primera película

EDICIÓN DE VÍDEO

458803

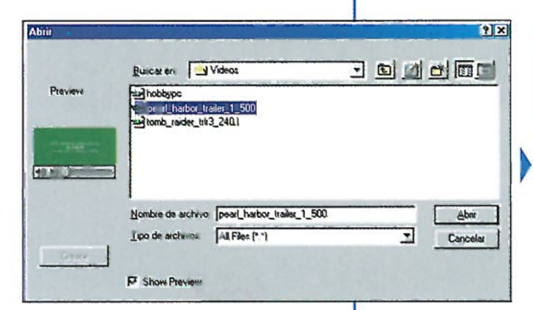
SI ALGUNA VEZ TE HA PICADO EL GUSANILLO DE LA EDICIÓN EN VÍDEO PERO NO DISPONÍAS DE UN BUEN EDITOR, AHORA ESO YA NO ES UN PROBLEMA. CON ABC VIDEOROLL, TU ORDENADOR ES LO ÚNICO QUE NECESITAS. BUENO, EL PC Y UNOS CUANTOS FRAGMENTOS DE VÍDEO DIGITALIZADOS PARA QUE PUEDAS EMPEZAR A RETOCARLOS. YA SE ACABARON LAS EXCUSAS, ES EL MOMENTO DE EMPEZAR A EDITAR EL VÍDEO DE LAS VACACIONES.

Uno de los aspectos positivos de la popularización de las cámaras de vídeo domésticas es que permiten inmortalizar todos los momentos: vacaciones, bodas, salidas en grupo o cualquier otra situación digna de quedar grabada en imágenes y sonido. Pero es posible que te encuentres grabados en una misma cinta de vídeo el bautizo de un hijo, las vacaciones de verano y una entrañable comida familiar. Hasta hace poco, sólo quedaba el recurso de que un estudio especializado montara y diera coherencia a todas esas imágenes; o bien hacerlo de un modo artesanal, con dos reproductores de vídeo y buenas dosis de paciencia. Pero los ordenadores personales también han dado su solución a esos problemas. Ahora es posible digitalizar vídeos usando una tarjeta capturadora y un programa de edición como **ABC VideoRoll**. Una aplicación de estas características permite seleccionar los fragmentos y editarlos de un modo mucho más profesional, añadiendo música, voz en *off*, titulares o efectos de imagen y sonido.

ABC VideoRoll es una herramienta muy sencilla de utilizar, con lo que cualquier aficionado a los vídeos caseros podrá montar sus películas sin necesidad de tener demasiados conocimientos. Está diseñado como un editor de vídeo al uso, con pantallas con el *time code*, diferentes capas para los vídeos, audio y texto que se puede modificar según las necesidades. En cualquier momento tienes también la opción de ver el resultado, deshacer las últimas acciones y guardar el trabajo en tu ordenador. Con muy poco esfuerzo podrás montar un vídeo de aceptable calidad, pero si le dedicadas un poco de tiempo verás que entre las opciones más avanzadas te permite aplicar efectos especiales y capturar secuencias de vídeo. Además, en el archivo de ayuda hay un apartado con un poco de teoría por si quieres conocer algunos términos técnicos y saber para qué sirven algunos elementos, como las transiciones o las acciones más comunes a la hora de montar los vídeos caseros.

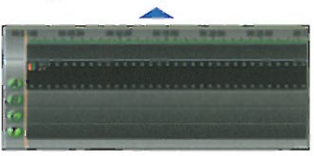
Ajustar un vídeo

Seguro que la primera aplicación que deseas conocer de este editor de vídeo es cómo cortar un fragmento o, por lo menos, de qué manera separarlo del resto de grabaciones de una cinta. Es muy sencillo; sólo necesitas pasar ese vídeo a un formato digital (normalmente MOV), ver el vídeo para escoger la secuencia que te interese y "cortar por lo sano". Podrás darle un nuevo nombre al proyecto y seguir trabajando a partir de ese punto, añadiendo nuevos efectos al fragmento o fusionando diversas secuencias de vídeo. Rápido, cómodo y con buenos resultados.



1 Lo primero que debes hacer es abrir el vídeo. Para ello, sitúate en la ventana principal y pulsa el icono que representa una carpeta y un signo +. Podrás navegar por los directorios de tu ordenador hasta encontrar el vídeo con el que deseas trabajar. Cuando lo selecciones, una pequeña ventana te ofrece una previsualización del fragmento.

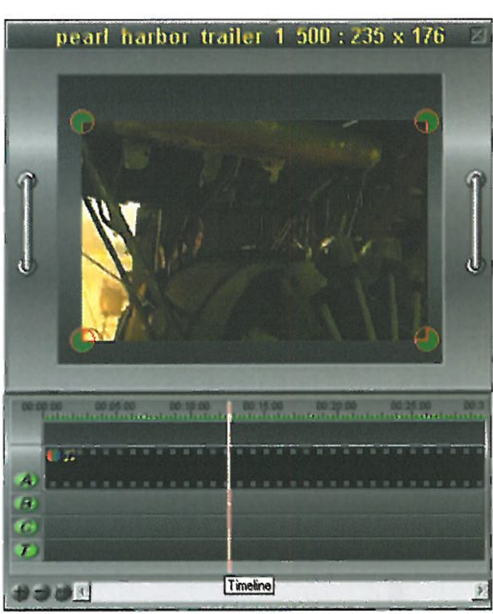
2 Una vez tengas el vídeo cargado, éste se colocará en la primera "capa", llamada **A**. Si la pulsas una sola vez con el ratón, verás que a la derecha aparece una pequeña pantalla en la que puedes ver el vídeo y también conocer el código de tiempo.





3 Puedes ajustar tanto el encuadre como otros elementos gráficos con los cursores situados en las esquinas de la pantalla de visualización. Si quieres ver el vídeo, pulsa **Play**.

4 Mientras se está ejecutando el vídeo verás que la barra de tiempo (la línea vertical que puedes apreciar en la imagen) va avanzando. Debes estar muy atento a la misma para saber en qué momento concreto de la reproducción quieres cortar la secuencia.



5 Cuando hayas decidido el lugar en el que empezará tu secuencia, congela la imagen en ese plano concreto (pulsando la pausa) y haz clic en **Set in Point**, uno de los botones situados encima del código de tiempo. En ese momento, empieza tu vídeo.



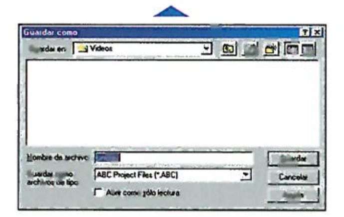
¿SABÍAS QUÉ?

Verás que el programa está diseñado con diversas ventanas móviles que puedes situar a tu conveniencia. Para moverlas, debes colocar el puntero del ratón sobre los asideros que están a los lados de las ventanas y entonces podrás moverlas por la pantalla.

6 Cuando hayas llegado al punto en el que quieres que acabe tu vídeo, vuelve a congelar la imagen y pulsa la opción **Set Out Point**. Ya tienes una secuencia limpia.



7 Pon un nuevo nombre al archivo creado. Para ello, ve a la casilla **Clip name** en **Parameter Deck**. Y ahora sólo tienes que guardar el resultado pulsando en **File/ Save Menu**, el segundo icono de la parte superior, y guardar esa secuencia en tu disco duro.

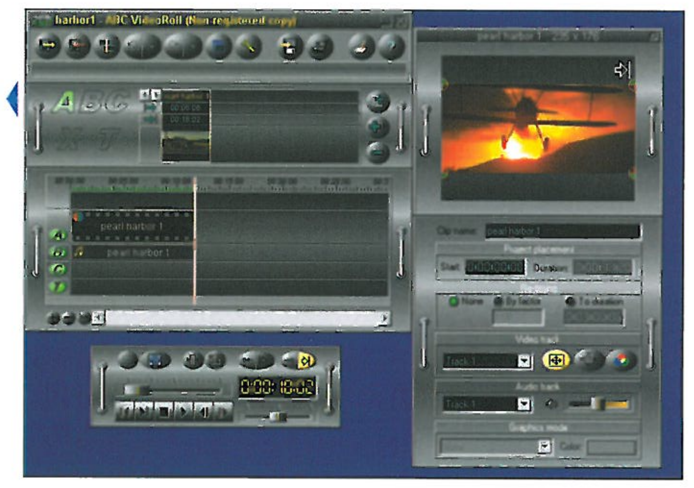


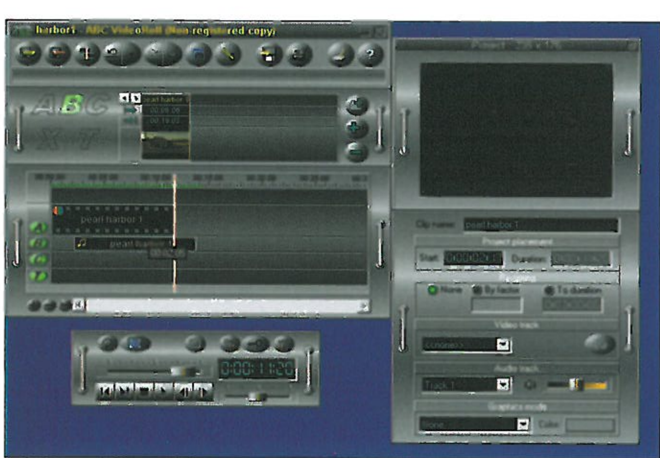
8 Pero aún puedes hacer más cosas con este vídeo: sustituir el audio por otro tipo de música o por una voz en *off*. Verás que junto a la línea de tiempo hay dos iconos: un RGB y una nota musical. Si pulsas con el botón secundario de tu ratón en esa zona, aparecerá un menú. Selecciona **Split Audio and Video**.



9 Observa como el audio se separa y se coloca en la segunda capa, la **B**. Compruébalo seleccionando la capa 2; verás que en la ventana de **Timeline Deck**, en el campo **Video Track**, pone **none**.







10 ¿Está sincronizado el audio? ¿Quieres modificarlo tú? Nada más sencillo. Selecciona la capa **B**, la del audio, y sin soltar el ratón, muévela por la secuencia de tiempo. Colócala donde quieras y verás como la banda de audio se desfasa respecto a la de vídeo.

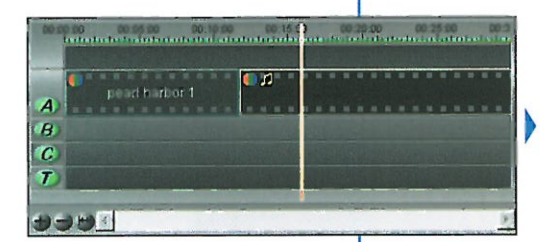


¿SABÍAS QUÉ?

Este es un programa *shareware*, es decir, no tienes que pagar nada para poder utilizarlo. A sus creadores, sin embargo, les gusta saber cuántas personas lo usan por lo que piden que pases por su web donde te facilitan un número de licencia. Sólo debes indicar tu nombre y una dirección de e-mail.

Realiza tu montaje

Ahora que ya sabes cómo escoger los fragmentos o secuencias de vídeo más interesantes para tu trabajo final, puedes empezar a montarlas; es decir, fusionarlas con otras secuencias con el fin de crear un vídeo más largo. De este modo, podrás eliminar un fragmento del vídeo original que haya quedado mal grabado o que no tenga interés, para ir directamente al grano o hacer, por ejemplo, un anuncio. Las opciones a la hora de hacer un montaje son muy variadas, desde lo más sencillo, que es colocar dos o tres secuencias seguidas; a añadir transiciones, efectos gráficos, etc.



1 Para empezar un montaje lo mejor es haber tratado ya la segunda secuencia de vídeo y haber seleccionado el fragmento que nos interesa. Mientras tienes el primer vídeo en la primera capa, abre el segundo, que verás que se coloca justo al lado de éste, siempre en la capa **A**.

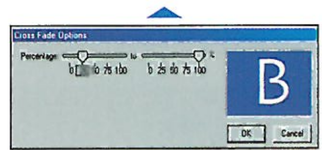
2 Si lo dejas así, habrá un cambio brusco de imagen: se pasará del vídeo 1 al 2 de golpe. Para evitar eso existen las transiciones, que sirven para pasar de un vídeo a otro de un modo un poco más "refinado".



3 Crear una transición no presenta ninguna complicación. Selecciona con el ratón el segundo vídeo y muévelo hacia la izquierda, superponiéndolo ligeramente al primero. Verás que en la parte superior aparece un rectángulo amarillo, ésa es la transición.



4 Si quieres ver con más detalle la transición, utiliza el *zoom*, los pequeños iconos con los símbolos más y menos que están junto al tiempo. Si quieres conocer aún más detalles sobre tu transición, pulsa dos veces sobre ella.

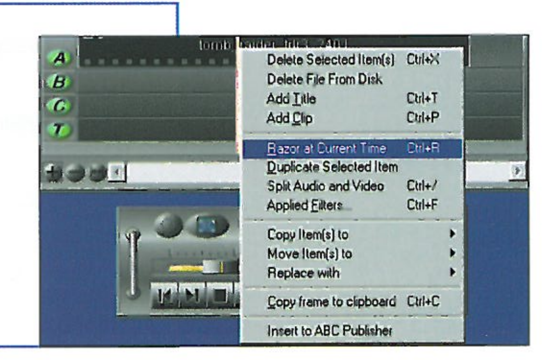


5 En la pequeña ventana que se abre podrás cambiar de transición, pulsando el menú desplegable. Hay muchas donde elegir, y es tan sencillo como ir cambiando y observando los resultados en tu montaje.



¡SÓLO QUIERO UN FRAGMENTO!

¿Quieres separar un fragmento de un determinado vídeo? Es fácil; busca el que te interese, colócate sobre la línea roja de tiempo y en el menú que aparece pulsando el botón secundario del ratón, escoge Razor at Current Time. Desde ese momento hasta el final, ya tienes un nuevo vídeo al que puedes dar otro nombre. Y si lo quieres aún más corto, ya conoces el proceso: es cuestión de hacer un nuevo corte con el fragmento que te interesa.



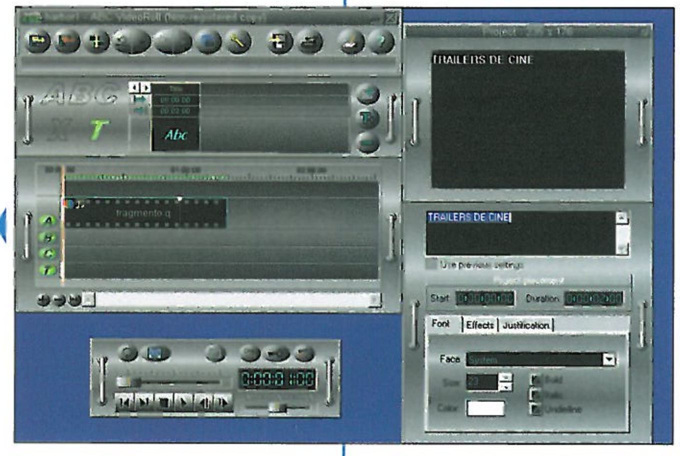
Dando los últimos toques

Ahora tienes un montaje con sus transiciones, el audio perfectamente sincronizado con las imágenes, etc. Pero no tienes que acabar aquí. Una opción interesante es la de añadir texto, un fragmento al inicio del vídeo para explicar su contenido y unos créditos al final, que siempre le dan un toque muy profesional. Y cómo no, cuando el audio original sea de baja calidad siempre le puedes añadir música y crear un vídeo clip. Aquí ya entra en juego tu creatividad y el destino final del vídeo. Un consejo más: si te gusta el tema, dedícale un poco más de tiempo y seguro que podrás hacer auténticas maravillas con este programa.

1 Si estás montando un vídeo familiar o quieres enviárselo a alguien, quizá te interese insertarle algún titular, ya sea para indicar de dónde son las imágenes o para que tengan un poco más de gracia. Para añadir texto, pulsa la letra **T** que está junto a las capas.



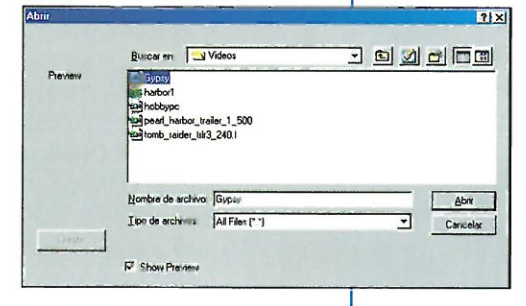
2 Verás que ahora tienes a tu alcance un pequeño menú. Pulsa el icono **T+** para añadir una nueva capa a tu vídeo, la de texto. En el menú que aparecerá puedes introducir el texto, darle color, estilo, justificarlo o crear efectos como sombreados o un *scroll*.



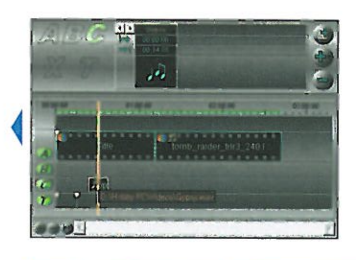
3 Coloca el texto en la posición que desees y ya tendrás el vídeo rotulado. Puedes añadir cuantos titulares quieras, intercalándolos con imágenes o efectos de audio. Además, es posible realizar algunos efectos con el texto. Colócate sobre el titular, pulsa el botón secundario del ratón y elige **Applied Filters**. Tienes muchos para escoger.

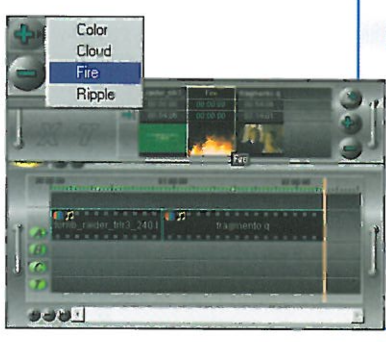


4 Ahora que el vídeo está montado y el texto insertado, te falta la música. Escoge la capa **C**, reservada para los clips de audio, y busca en tu PC hasta dar con el archivo WAV adecuado.



5 Para ajustarlo, debes considerar esta capa como si de un vídeo se tratara: puedes definir el tiempo, moverlo adelante y atrás, cortarlo utilizando el **Set In Point** o el **Set Out Point**, etc.





EL TOQUE FINAL

Ya has acabado tu vídeo, pero ahora te gustaría ponerle la guinda final. Para eso, lo que tienes que hacer es añadir algún tipo de efecto. Selecciona el último fragmento y pulsa el icono con el signo +, el llamado Add Source Effect. Tienes cuatro donde escoger: fuego, ondulación, nube y color (que puedes convertir en el típico fundido a negro). Estos efectos no sólo pueden añadirse al final, sino que puedes intercalarlos entre fragmentos de vídeo. Crea el efecto al final del vídeo y arrástralo hasta donde quieras.



Cuidando los detalles

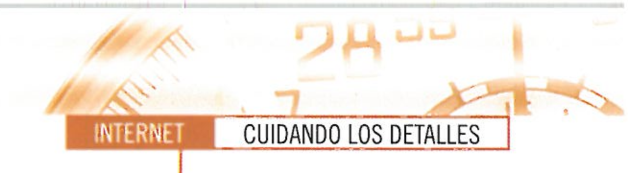
LOTUS FASTSITE (2)

PROGRAMAS COMO LOTUS FASTSITE AUTOMATIZAN Y HACEN MÁS FÁCIL LOS TRABAJOS TEDIOSOS, COMO CREAR SEDES DOCUMENTALES FORMADAS POR MUCHAS PÁGINAS WEB. PERO LAS AUTOMATIZACIONES SUELEN SER RÍGIDAS Y PRODUCEN RESULTADOS DEMASIADO CUADRICULADOS. PARA EVITARLO, EN ESTA SEGUNDA ENTREGA DE LOTUS FASTSITE APRENDERÁS LA FORMA DE MODIFICAR ALGUNOS DETALLES. UNOS PEQUEÑOS CAMBIOS BASTARÁN PARA QUE TU SITIO WEB NO SEA UN LUGAR ABURRIDO.

Tal como pudiste comprobar en la unidad anterior, **FastSite** es un programa que permite realizar páginas web a partir de documentos creados con otros programas, como **Lotus SmartSuite**, **Microsoft Office** o **Sun StarOffice**. Las funciones principales del programa tienen por objeto crear una estructura de sede, en forma de páginas web, en la que se enlazan y clasifican los documentos publicados. El diseño de las páginas está condicionado por las plantillas proporcionadas con el programa, o sea, por los **SmartMaster**.

Las plantillas, que representan una ventaja importante, también cuentan con algunas limitaciones. Puede que te propongas crear una web redactada en varios idiomas, pero las plantillas sólo están en castellano. Quizás no te gusta ningún **SmartMaster** o, por qué no, prefieres no usar los mismos diseños que los demás usuarios del programa. Si este es tu caso, necesitarás personalizar las páginas y modificar las plantillas.

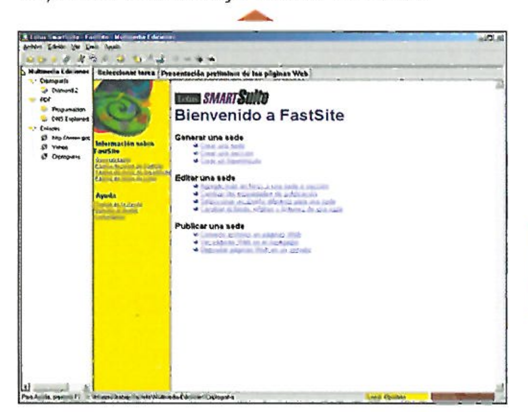
El programa permite alterar el diseño de las páginas web de varias maneras. Algunas son tan fáciles de usar que están al alcance de cualquier persona, aunque tengas conocimientos de lenguaje HTML. Otras disponen de la potencia suficiente para que cualquier experto en programación no eche de menos nada importante. De hecho, aunque domines la tarea de crear páginas web, puede que algunas herramientas del programa te resulten muy útiles para crear y mantener sedes basadas en documentos. Por ejemplo, trabajar con el mapa de **Jerarquía de sedes** es una forma rápida y eficiente de mantener un sitio web documental de cualquier tamaño.



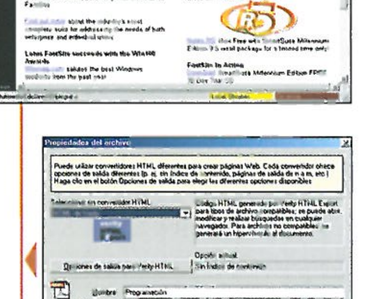
Nuevos componentes

Tras la instalación de la segunda entrega de Lotus FastSite, encontrarás nuevos componentes en tu sistema. La ayuda, la lista de tareas o las nuevas plantillas SmartMaster hacen de FastSite una herramienta todavía más completa, potente y fácil de usar.

1 La pestaña **Seleccionar tarea** del área de **Presentación de la página web** muestra un guión de los pasos a seguir para crear una sede con FastSite. Las tareas están divididas en tres grandes apartados: **Generar una sede**, **Editar una sede** y **Publicar una sede**.



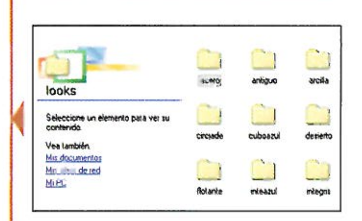
2 En la columna amarilla de la izquierda están todos los enlaces hacia las páginas dedicadas a **FastSite** en el web de **Lotus**. Para visitarlas necesitarás estar conectado a Internet. Al hacer clic en cualquier enlace, la ventana cambiará hacia la pestaña **Presentación preliminar de las páginas Web** y mostrará la página en línea.



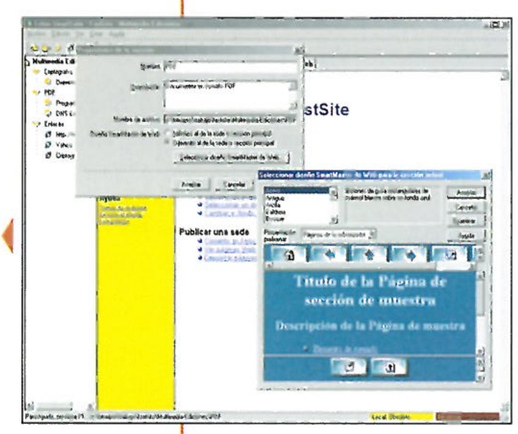
3 Ya conoces casi todas las tareas y sabes que los enlaces abren las ventanas de propiedades de los elementos de la sede. Por esa razón, hay que seleccionar previamente un elemento del mapa **Jerarquía de sedes** y pulsar en el enlace de la tarea que deseas ejecutar.

4 Tras instalar la segunda entrega, la ayuda también está disponible. Se activa al pulsar la tecla **F1**, el botón **Ayuda** presente en las diferentes ventanas o al abrir la opción de menú **Ayuda/ Temas de ayuda**.

5 Ahora también está disponible una colección extensa de **SmartMasters**, las plantillas que dan forma y color a las páginas web generadas con **FastSite**. Están todas instaladas en la carpeta **smasters\fastsite\looks** (dentro de la carpeta **C:\lotuspro** si respetaste la ubicación por defecto durante la instalación).



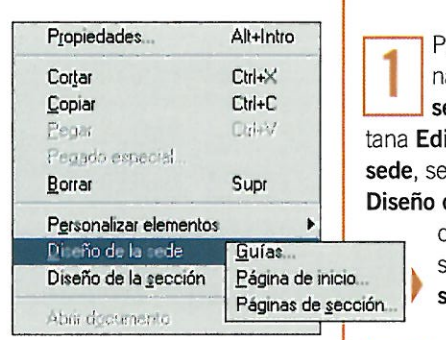
6 Para elegir cualquier **SmartMaster** pulsa en la sección del web que quieres cambiar, abre la ventana **Propiedades** (se consigue pulsando el botón secundario del ratón sobre la sección, en el menú **Edición/ Propiedades**). Allí podrás elegir un diseño **SmartMaster** seleccionando la opción **Diferente al de la sede o sección principal** y pulsando el botón **Seleccionar diseño SmartMaster de Web**. La ventana que se abre a continuación contiene la lista de todos los **SmartMaster** y una presentación preliminar de cada uno.



7 Para cambiar el diseño de toda la sede pulsa en **Seleccionar un diseño diferente para una sede**, en el grupo de tareas **Editar una sede** que está tras la pestaña **Seleccionar tarea** de la ventana de **Presentación de la página web**; o la opción de menú **Archivo/Seleccionar otro diseño SmartMaster de Web/para la sede**.

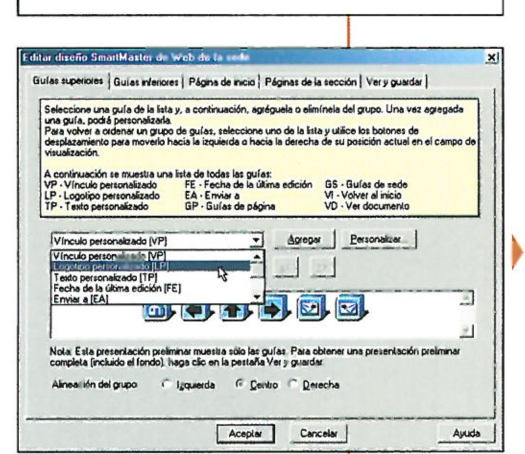
Editar diseños SmartMaster

Las plantillas SmartMaster simplifican muchísimo el trabajo. De entrada, permiten obviar todo lo que tiene que ver con el lenguaje HTML, diseño de páginas web, dibujar gráficos, botones, escoger colores, etc. También se integran en la estructura de una sede FastSite y no hace falta modificar a mano ninguna página cada vez que cambies el contenido o la estructura del sitio web. Pero eso sí, todos los sitios hechos con FastSite tienen la misma presentación. Si quieres añadir tu toque personal, tienes que aprender a utilizar el Editor de diseños SmartMaster.

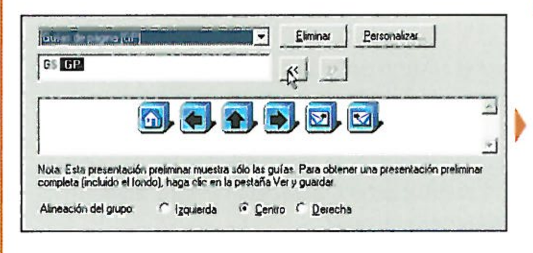


1 Para editar la presentación de una página, selecciónala en el mapa **Jerarquía de sedes**. A continuación, para abrir la ventana **Editar diseño SmartMaster de Web de la sede**, selecciona la opción de menú **Edición/ Diseño de la sede** y cualquiera de las tres opciones. La misma ventana se abre al pulsar el cuarto enlace del grupo **Editar una sede** de la página **Seleccionar tarea**.

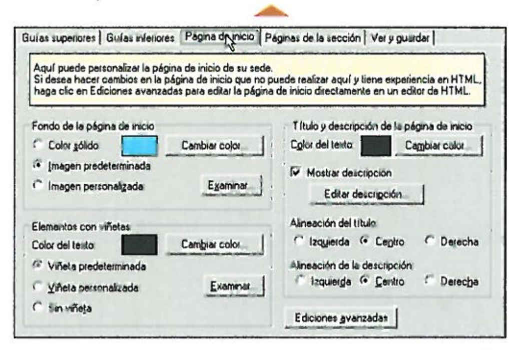
3 La primera pestaña tiene el nombre **Guías superiores** y se complementa con la siguiente, **Guías inferiores**. Las guías son los botones de navegación que aparecen en la parte superior e inferior de las páginas web. En algunos casos y según el tipo de página, **FastSite** colocará los botones en marcos (o *frames*).



4 En la **Guía** sólo puedes insertar los elementos permitidos. Pueden ser imágenes prediseñadas e incluidas en el **SmartMaster**, un logotipo, texto o vínculo personalizado o la fecha de modificación de la página. Todos los elementos están identificados por un código de dos letras cuya relación está en el recuadro amarillo y en el selector desplegable. Al crear una página, **FastSite** ya incluye un juego de controles estándar que también podrás modificar.



2 Las tres opciones del menú **Edición/ Diseño de la sede** (**Guías**, **Página de inicio**, **Páginas de sección**) se corresponden a los tres elementos principales que forman una página web creada a partir de un **SmartMaster** (que es la única forma de crear páginas web con **FastSite**). Estas secciones tienen su pestaña en la ventana de edición.

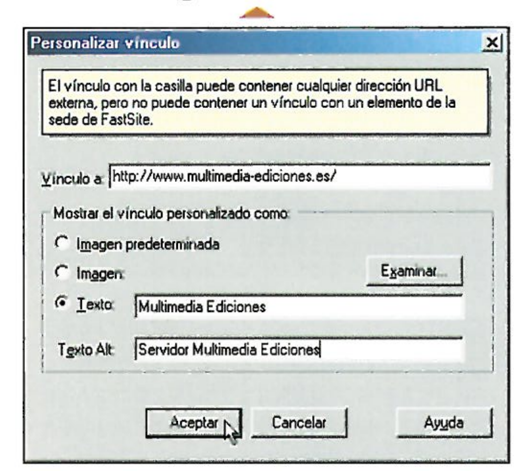




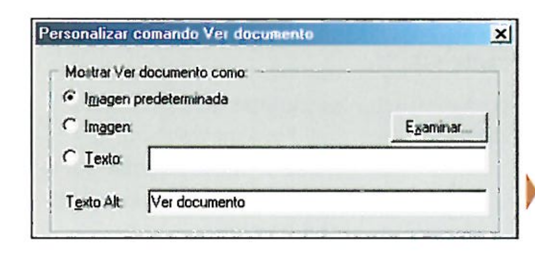
5 Para agregar un elemento a la **Guía**, selecciónalo en el menú desplegable y pulsa el botón **Agregar**. Después de esta operación se abre una ventana para que indiques los parámetros necesarios para el nuevo elemento. Las ventanas son diferentes según el elemento seleccionado (veremos estas ventanas a continuación).

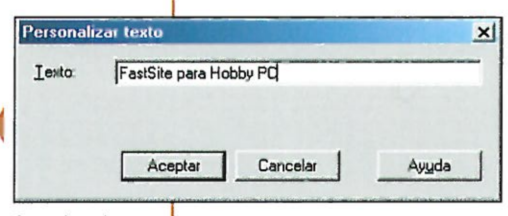
6 Si en el menú eliges cualquiera de los elementos que ya están en la lista, su código queda seleccionado lo que te permite realizar varias operaciones: cambiar su posición en la **Guía** con los botones **Flecha a la derecha** y **Flecha a la izquierda**, o modificar las propiedades del elemento pulsando **Personalizar**, borrarlo con **Eliminar** o seleccionar una alineación a la **Izquierda**, **Centro** o **Derecha** para colocar las guías dentro de la página.

7 El elemento **Vínculo personalizado [VP]** sirve para añadir un enlace hacia una página. En la ventana **Personalizar vínculo** podrás entrar la dirección en **Vínculo** y su aspecto gráfico en la sección **Mostrar el vínculo personalizado como**. Puede ser una imagen proporcionada por **FastSite** (si eliges **Imagen predeterminada**), una imagen cualquiera del disco duro (escogiendo **Imagen**) o un texto libre que escribirás en **Texto**. El **Texto Alt** es el mensaje que aparece cuando el visitante no ve los gráficos o pasa el puntero sobre la imagen del enlace.



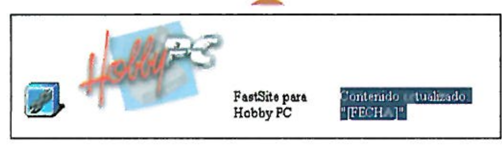
11 Al insertar las **Guías de sede [GS]**, el programa no pide ningún dato y añade, directamente, cuatro botones tomados de las plantillas **SmartMaster**. El primer botón sirve para ir a la portada, y las flechas para desplazarse desde un componente hasta el siguiente del mismo nivel dentro de una sede. Aunque al insertarlos el programa no pregunta nada, siempre puedes modificarlos pulsando el botón **Personalizar**. La ventana de edición contiene los mismos parámetros vistos en **VP**, **EA** y **GP**, pero esta por cuatriplicado; uno para cada botón que aparecerá en la **Guía**.





8 El **Logo personalizado [LP]** te permite introducir cualquier ilustración en la **Guía**. Al seleccionarlo en el menú desplegable y tras pulsar el botón **Agregar**, se abre la ventana **Personalizar logotipo** donde puedes elegir una imagen de tu disco duro y entrar un **Texto Alt**. **Texto personalizado [TP]** es un elemento muy simple que al insertarlo abre la ventana **Personalizar texto** donde puedes escribir lo que quieras.

9 El elemento **Fecha de la última edición [FE]** también es muy simple, y en este caso ni tan sólo abre una ventana donde introducir parámetros. Sólo incluirá el texto **Contenido actualizado: "[FECHA]"** en la **Guía** y cada vez que publiques el web, éste texto se actualizará con la fecha del momento.



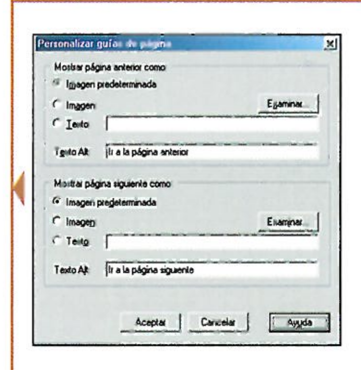
10 **Enviar a [EA]** es el elemento que incluye en la **Guía** un enlace hacia una dirección de correo electrónico. La ventana **Personalizar el correo electrónico** es idéntica a la del elemento **VP**, pero esta vez debes teclear una dirección de correo válida. Las **Guías de pagina [GP]** se utilizan para desplazarse por los documentos que tienen más de una página. La ventana **Personalizar guías de página** destinada a los parámetros resulta familiar, porque tiene los mismos datos que en los elementos **VP** y **EA**, sólo que están duplicados porque los botones de desplazamiento son dos (página siguiente y anterior).

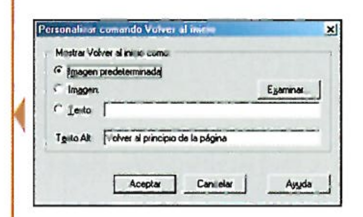
12 **Volver al inicio [VI]** es un elemento pensado para la guía inferior. De hecho, todos los elementos que has visto hasta ahora pueden insertarse tanto en la **Guía** superior como en la inferior. Para que vayan a uno u otro lugar sólo tienes que seleccionar la pestaña correspondiente de la ventana **Editar diseño SmartMaster de Web de la sede**. Su función es desplazar la página hasta el principio, por lo que será muy útil para las páginas más largas; así el visitante no tendrá que desplazar la página a mano.

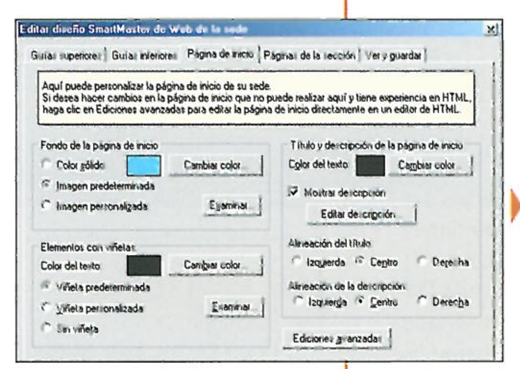
13 El último elemento es **Ver documento [VD]** y también suele estar situado en la guía inferior. Sirve para que cuando el visitante haga clic en él, se abra el documento original en la aplicación que lo creó.

LOS MARCOS (O FRAMES)

Los marcos son varias páginas web que aparecen en la misma ventana del navegador. Están distribuidas en forma de mosaico y en el caso de FastSite esta técnica se utiliza -en algunas páginas- para presentar los botones de navegación. El sistema de marcos fue introducido por Netscape en 1995 y si quieres saber más, en la página *home.netscape.com/assist/net_sites/frames.html* encontrarás toda la información sobre esta técnica.



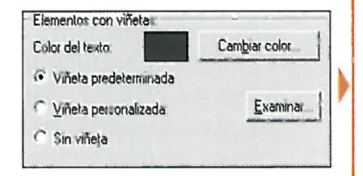




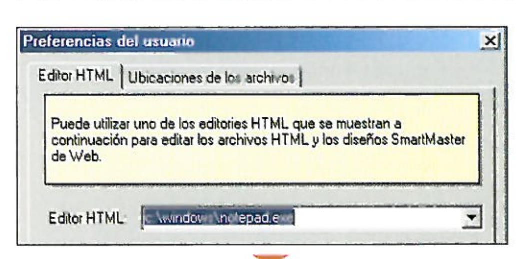
14 Hasta ahora hemos visto las guías, pero una página web tiene otros elementos. Las pestañas **Página de inicio** y **Páginas de la sección** (en la ventana **Editar diseño SmartMaster de Web de la sede**) sirven para modificar el color y el estilo de la página. Ambas pestañas contienen prácticamente los mismos parámetros, pero aplican a cada uno de los dos tipos de páginas posibles en una sede **FastSite** la portada (o **inicio**) y las secciones.

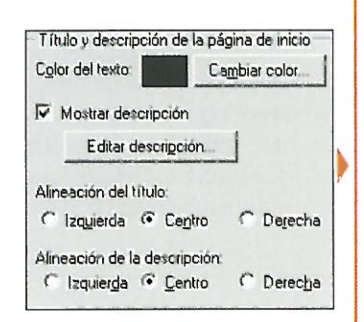
15 La sección **Fondo de la página de inicio** permite elegir entre un color sólido de fondo (que podrás seleccionar en una paleta después de pulsar en **Cambiar color**) o una **Imagen personalizada** que aparecerá como un tapiz. La **Imagen predeterminada** se refiere a la que incorpora la plantilla **SmartMaster**.

Fondo de la página de inicio
Color sólido
Cambiar color...
Imagen predeterminada
Imagen personalizada
Examinar...



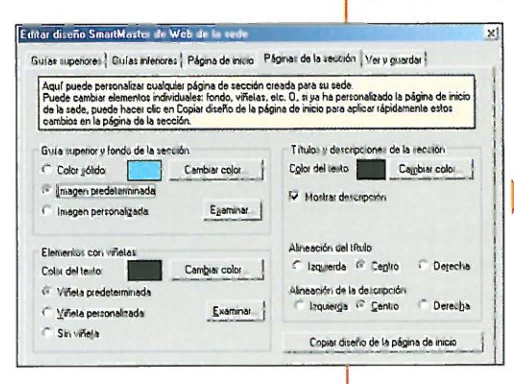
16 Los **Elementos con viñetas** son las listas de texto (normalmente enlaces) que tienen un punto a la izquierda de cada entrada. Para personalizarlo, puedes elegir un color de texto y también de la imagen que servirá de punto.



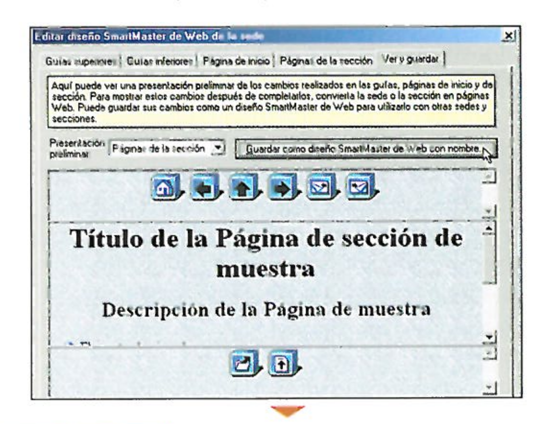


17 **Título y descripción de la página de inicio** permite modificar el color y la alineación del texto que identifica la sede. Los textos implicados son dos, **Título** y **Descripción**. El título es el mismo que el de la entrada en el mapa **Jerarquía de sede**. La descripción puede modificarse pulsando el botón correspondiente.

18 Si te atreves con el código HTML, el botón **Ediciones avanzadas** te permitirá modificar la página en HTML puro y duro. Para conseguirlo, pulsa el botón y se abrirá el editor de páginas web que tengas configurado en las preferencias. Éste se encuentra en el menú **Archivo/Preferencias** y en la pestaña **Editor HTML**. En el paso siguiente verás que la modificación del HTML de la página de inicio también sirve para las páginas de sección.



19 La pestaña **Páginas de la sección** es muy parecida a la que has visto hasta ahora para la página de inicio, sólo que, en este caso, las secciones se refieren a lo que forma una página de sección en lugar de la de inicio. El botón para modificar la descripción desaparece –porque no hay sección– y el botón que permitía modificar el código HTML ahora reza **Copiar diseño de la página de inicio**, elemento que sirve para unificar la codificación de ambas páginas.



20 Finalmente, puedes ver y guardar los cambios en una nueva **SmartMaster**. Pulsa en **Ver y guardar**, selecciona el tipo de página en **Presentación preliminar**, asegúrate que tiene el aspecto previsto y pulsa el botón **Guardar como diseño SmartMaster de Web con nombre**.

CÓDIGOS DE ELEMENTOS PARA LAS GUÍAS

VP: Enlace hacia una dirección
LP: Logotipo personalizado
TP: Texto libre
FE: Fecha de modificación de la página
EA: Botón de enlace para correo electrónico
GP: Botones de navegación por las páginas
GS: Botones de navegación por la sede
VI: Botón para volver al inicio
VD: Botón para descargar el documento



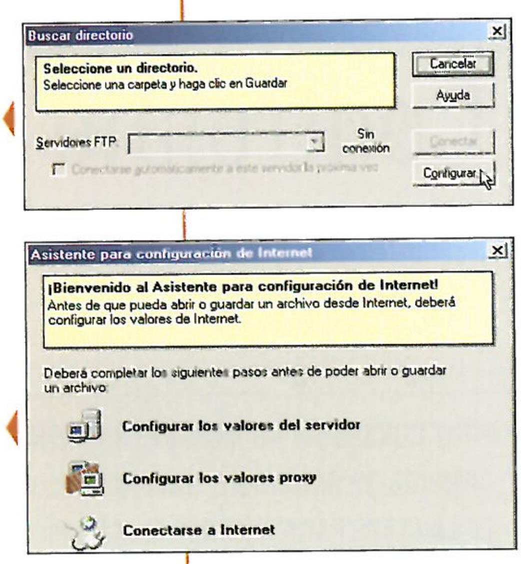
Dejar las páginas en un servidor

Es el último paso para que una sede construida con FastSite esté disponible en Internet. Para ello hace falta contar con espacio en un servidor situado en la Red. También, antes de actualizar, es indispensable convertir la sede a páginas web; pero esta es una tarea que el programa te recordará cada vez que sea necesario, justo antes de dejar las páginas en un servidor.

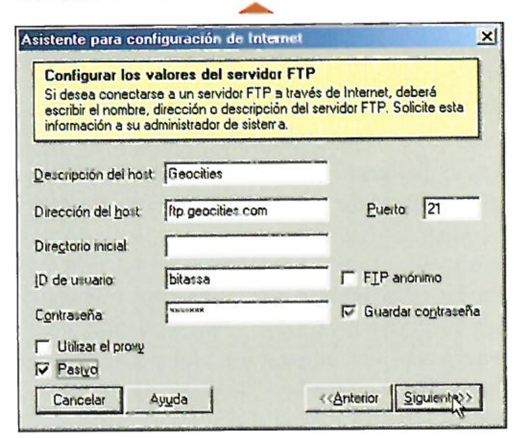
1 La ventana **Depositar en el servidor** se abre al pulsar el último enlace de la ventana de tareas (**Enviar páginas Web a un servidor**) o abriendo la opción de menú **Archivo/Depositar páginas web en un servidor**. En ella debes seleccionar **Servidor de Internet** en la lista **Especifique el tipo de servidor** y pulsar el botón **Examinar**.

2 La siguiente ventana (**Buscar directorio**) permite elegir una carpeta donde depositar las páginas. La primera vez está en blanco, y por este motivo hace falta configurar una. Pulsa el botón **Configurar**.

3 El siguiente paso abre el **Asistente para configuración de Internet** que consiste en tres pasos: Configurar el servidor, el proxy (si hay) y conectarse a Internet. Para empezar, pulsa el botón **Siguiente**.

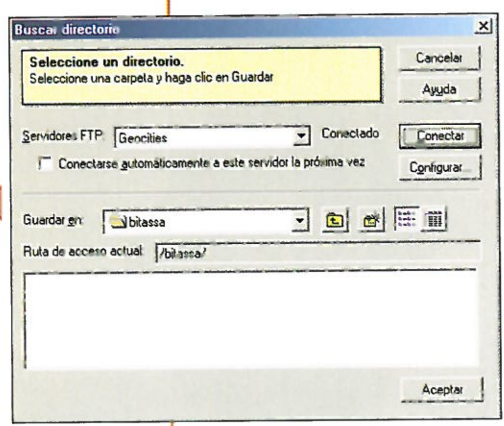


4 **Descripción del host** es sólo un texto orientativo para que reconozcas el servidor de la lista que estaba vacía en el paso 2. La **Dirección del host** se corresponde al nombre del servidor (el proveedor te proporcionará este dato) y el **Directorio inicial** es la carpeta del servidor donde guardarás la sede. **ID de usuario** y **Contraseña** son datos necesarios en la mayoría de servidores, puesto que los visitantes anónimos no suelen tener permiso para publicar páginas web. Para poder escribir un nombre, deselecciona la opción **FTP anónimo**. Finalmente, es recomendable seleccionar siempre el modo **Pasivo**.

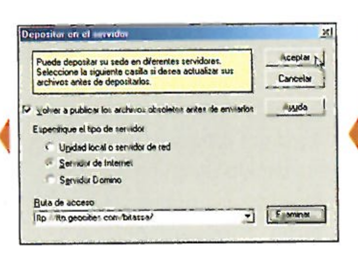


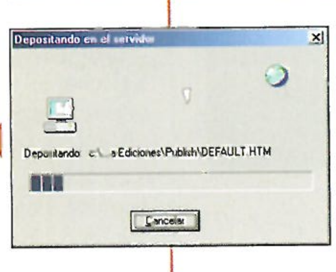
5 Si tu proveedor utiliza servidor proxy, será necesario que introduzcas su dirección en la ventana que aparece en el siguiente paso del asistente, que ya ha terminado como lo confirma la ventana que ves en la imagen. Para colocar la sede en Internet, pulsa **Conectar**.

6 A partir de ahora, cuando intentes enviar la sede a Internet, ya no será necesario el asistente porque basta con configurar el servidor la primera vez. En los envíos sucesivos, hará falta seleccionar el servidor de la lista **Servidores FTP** y pulsar el botón **Conectar** para luego -cuando la conexión está abierta- cerrar la ventana pulsando **Aceptar**.



7 La acción del paso anterior rellena el valor **Ruta de acceso** de la primera ventana. Ahora ya puedes traspasar los archivos de tu sitio web hasta el servidor pulsando el botón **Aceptar**.







Contrólale el horario

APROVECHA EL TIEMPO Y LA ENERGÍA

PARA CONSEGUIR UN MEJOR RENDIMIENTO DE TU EQUIPO NO SIEMPRE ES NECESARIO HACER AMPLIACIONES Y CAMBIOS DE HARDWARE, SINO APROVECHAR DE LA MEJOR FORMA POSIBLE LO QUE YA TIENES. AHORRAR TIEMPO ES LA CLAVE PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO A TU ORDENADOR PERSONAL. Y NO SÓLO ESO, YA QUE HACEMOS QUE FUNCIONE MEJOR, ¿POR QUÉ NO EXIGIRLE ALGO MÁS?



Para algunos, pasarse dos horas para bajar un archivo de Internet es un tiempo bien invertido. Si el fichero vale la pena no hay duda de que han sido unos minutos bien empleados, pero a veces es imposible quitarse la espinita de que ese tiempo podría haber sido más rentable si te hubieras dedicado a hacer otra cosa. Porque, ¿qué diferencia suele haber entre que mires o no cómo se baja un fichero?

Posiblemente, ese fue el inicio de las aplicaciones de programación de tareas. Si puedes hacer que el dichoso archivo se baje cuando tú no necesitas el ordenador y, encima, que cuando acabe la descarga se apague el PC, es una buena manera de aprovechar las "horas muertas" de tu equipo y utilizarlo únicamente para trabajar.

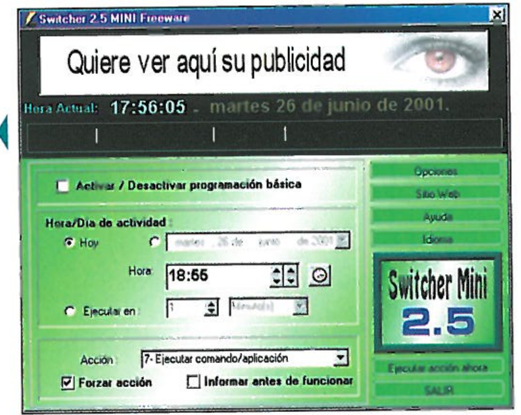
Switcher es una de las pequeñas utilidades que se presentan en esta unidad. Un programa que te ahorra algunos pasos y que te ayuda a obtener mayor partido de tu ordenador permitiéndote programar su apagado o la ejecución de alguna tarea, como el mantenimiento, que no necesitan que el usuario esté pendiente del equipo.

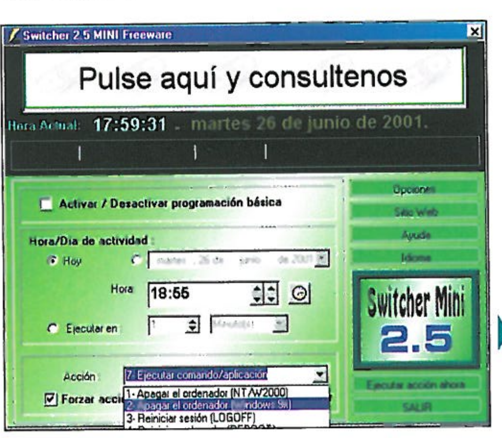
Pero eso no es todo. Así ahorras tiempo y algunos pasos engorrosos, pero aún puedes exprimir más el jugo de tu PC. Con el programa **Power Management** es posible configurar la energía que debe consumir el equipo ajustándola a tus necesidades, haciendo que el ordenador se apague o suspenda cuando te interese o que los discos duros se desactiven tras cierto tiempo de inactividad. De todos modos, es difícil controlar estas opciones. Todo depende de si tu BIOS es ACPI real (hay que tener cuidado, porque hay fabricantes que vendes BIOS con esas características y después resulta que no cumplen esas funciones). Si te ha picado el gusanillo y tienes Windows 98, pásate por esta página (**http://www.microsoft.com/hwdev/desinit/retailup.htm**), y verás como con un pequeño cambio en el Registro, podrás trabajar un poquito con tu ACPI. Eso sí, ¡no olvides hacer una copia de seguridad del Registro antes de cambiar cualquiera de sus parámetros!

Apaga y vámonos

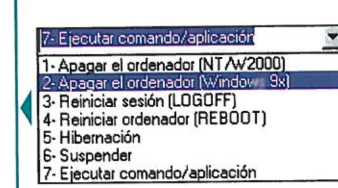
Para aprovechar al máximo las horas que tu ordenador está encendido, una de las utilidades más solicitadas es la de los programas de apagado y encendido automático. Gracias a ellos, puedes hacer que tu ordenador se apague tras bajar un archivo de Internet o que ejecute tareas de mantenimiento mientras tú haces otras cosas. También funciona con sistemas multiusuario y puedes hacer que el equipo se reinicie y que la nueva sesión se inicie para otro usuario, que tendrá que introducir su nombre y contraseña. Te presentamos dos utilidades: Switcher para que se ejecuten programas sin estar al lado del ordenador, y Active ShutDown que apaga o reinicia tu ordenador con un simple clic del ratón.

1 Ejecuta el programa y verás la pantalla principal. Observa que lo más destacado son los datos de inicio de la operación, como el día y la hora. Escoge un día y una hora para que tu ordenador se apague. Si te interesa la actual, pulsa el icono del reloj que hay junto a la hora.



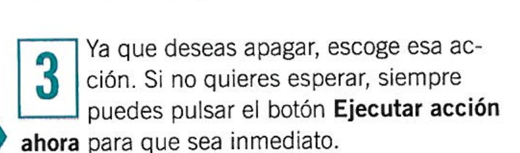


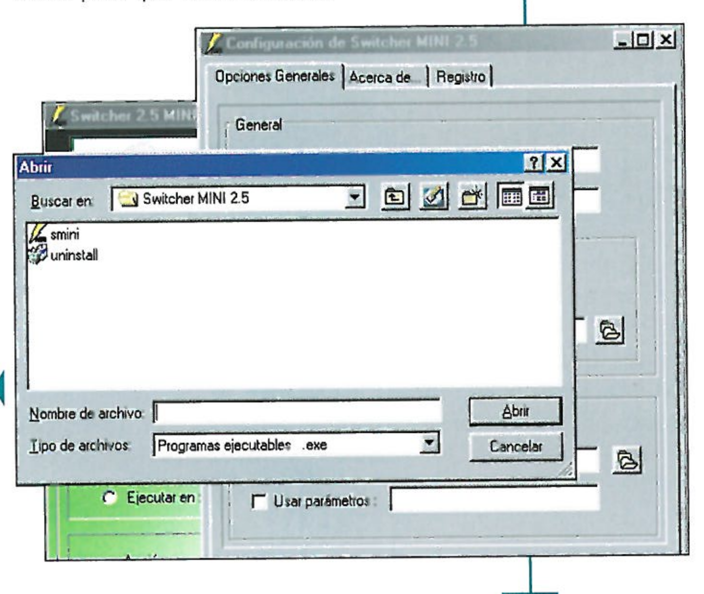
2 Ahora que ya has escogido el momento, tienes que escoger la acción. En la parte inferior hay una apartado llamado **Acción** con un pequeño menú desplegable donde puedes escoger todas las operaciones que el programa pone a tu disposición.



3 Ya que deseas apagar, escoge esa acción. Si no quieres esperar, siempre puedes pulsar el botón **Ejecutar acción ahora** para que sea inmediato.

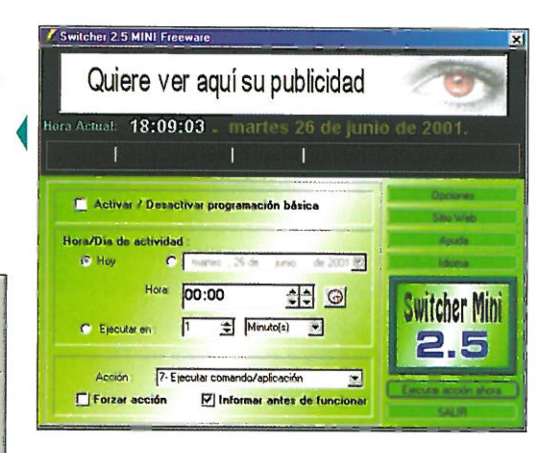






4 Si lo que quieres es que se ejecute un determinado programa, deberás indicar cuál es. Para ello, ve a **Opciones**, y en **Modo ejecutar programa/comando** puedes pulsar el icono de la carpeta para buscar la aplicación en tu disco duro.

5 Si no eres la única persona que usa ese ordenador, es conveniente que pulses la casilla **Informar antes de funcionar**, no vaya a ser que des una sorpresa a otros usuarios. Si no quieres que se te informe del inicio de la acción programada, deja la selección por defecto, **Forzar acción**.

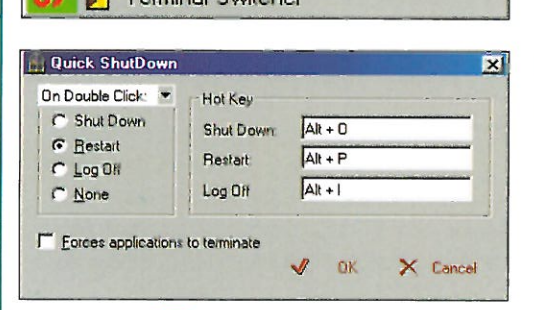


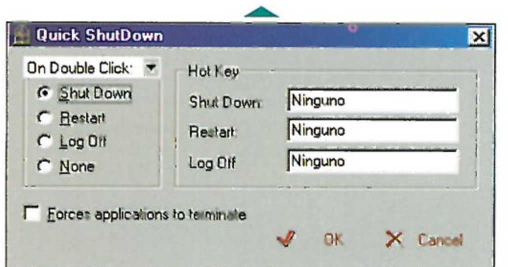
OTRAS UTILIDADES

Aparte de apagar el ordenador o ejecutar un programa, Switcher tiene otras opciones. Una de ellas es la de reiniciar, ya sea en modo Reebot, es decir, el tradicional, o Logoff, para que entre un nuevo usuario. También puedes suspender o la actividad de tu equipo tras bajar un archivo de Internet.

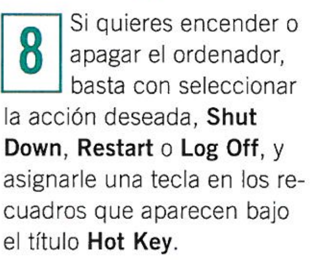
6 Cuando no lo estés usando, el programa se minimizará y estará presente en la barra de tareas. Si pulsas el icono **Switcher** con el botón secundario de tu ratón abrirás un menú con las opciones más interesantes.

7 **Active ShutDown** es otro programa para definir el momento en que debe encenderse o apagarse tu PC; pero su utilización es más sencilla. Sólo tienes que instalarlo y ya te encuentras en la ventana principal.





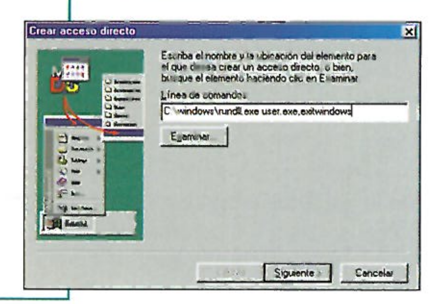
8 Si quieres encender o apagar el ordenador, basta con seleccionar la acción deseada, **Shut Down**, **Restart** o **Log Off**, y asignarle una tecla en los recuadros que aparecen bajo el título **Hot Key**.



9 Listo. Ya puedes apagar o reiniciar tu ordenador sin problemas. Eso sí, ten muy en cuenta si tienes o no este programa activo, no vaya a ser que reinicies o apagues el equipo sin saberlo.

NUEVAS POSIBILIDADES

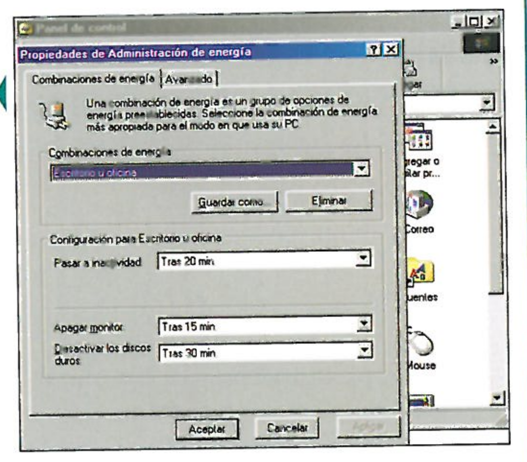
Además de usar las utilidades que te presentamos en esta unidad, puedes gestionar el consumo de energía y la situación de reposo o suspensión de tu ordenador de otras formas. Un pequeño truco, desconocido para muchos usuarios, es crear accesos directos para apagar y reiniciar el equipo (siempre y cuando tu ordenador sea capaz de realizar estas funciones de forma automática). Es muy sencillo. Para apagar el PC, por ejemplo, crea un acceso directo en el escritorio (ya sabes, pulsa con el botón secundario, escoge Nuevo/Acceso directo) y escribe C:\windows\rundll.exe user.exe,exitwindows.



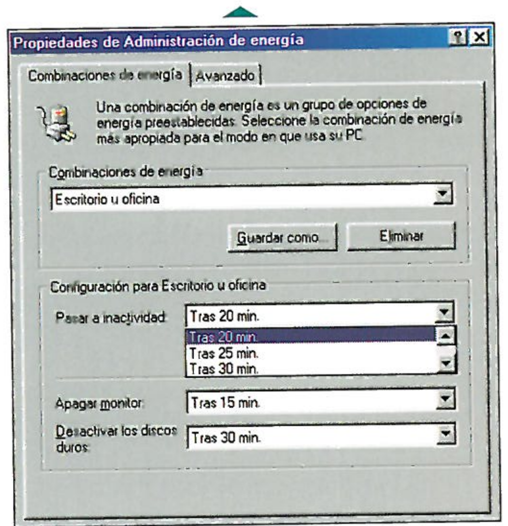
Aprovecha al máximo tu ordenador

Power Management es una utilidad incluida en los distintos sistemas operativos Windows para gestionar de forma eficaz los recursos del sistema. Puedes personalizar el equipo según tus necesidades haciendo que el ordenador entre en un sistema de suspensión, para ahorrar energía. Pero debes tener muy en cuenta qué sistema operativo utilizas y qué ordenador, porque este tipo de funciones necesitan un equipo de avanzadas prestaciones.

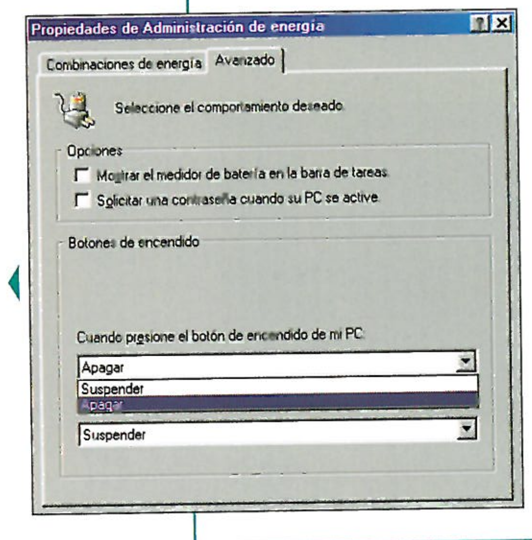
1 Para realizar todas las operaciones que se detallan en esta página, ve a **Configuración/Panel de control/ Administración de energía**.

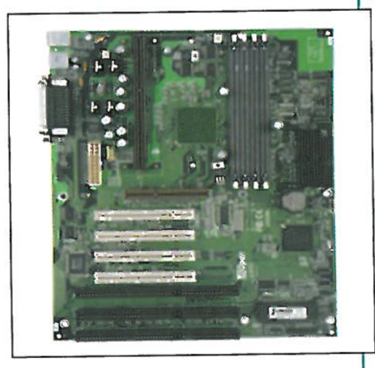


2 Asegúrate también de que la opción **Combinaciones de energía** es la adecuada para tu equipo. En esa misma pestaña puedes decidir en que momento quieres que se apague el monitor, los discos duros o que el sistema quede inactivo. Te recomendamos que escojas un periodo de tiempo elevado para que no se te pare el ordenador frecuentemente.



3 En la otra pestaña **Avanzado**, la segunda que aparece en la ventana **Propiedades de Administración de energía**, puedes configurar otras opciones como modificar el cometido de los botones de apagado y reinicio de tu ordenador. Esta opción es especialmente útil si quieres, por ejemplo, suspender tu ordenador de forma manual. Hay una para que cuando pulses el botón de encendido, el equipo se suspenda.





¿QUÉ NECESITAS?

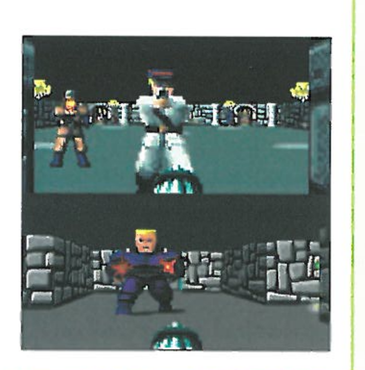
Para que puedas utilizar estas opciones, tu ordenador debe cumplir ciertos requisitos. Uno de ellos es que funcione con la Administración avanzada de energía, o APM. De todos modos, el programa Power Management sólo funciona en los equipos que disponen de esta opción. Para que dé mejores resultados, tu ordenador también debería tener la Interfaz avanzada de configuración y energía, ACPI. De todos modos, no te desesperes. Si tu equipo no es demasiado antiguo, seguro que tiene todas estas opciones ya de fábrica, y no tendrás que preocuparte más que de configurarlas. Es más, se supone que tu BIOS debe encargarse de todo eso.

Tu mundo, tus reglas (1)

CREAR MAPAS PARA QUAKE



DESDE QUE EN 1993 ID SOFTWARE CREARA DOOM, LA COMPAÑÍA DE VIDEOJUEGOS TEJANA HA LIDERADO LA PRODUCCIÓN DE MOTORES GRÁFICOS 3D. AL PERMITIR QUE AFICIONADOS Y PROFESIONALES UTILIZASEN SU TECNOLOGÍA, SE HA CREADO TODO UN MUNDO DE MODIFICACIONES Y CONVERSIONES QUE HAN EXTENDIDO LOS JUEGOS DE ID SOFTWARE MÁS ALLÁ DE LA FRONTERA MARCADA EN UN PRINCIPIO POR LOS CREADORES DE ESOS PROGRAMAS.



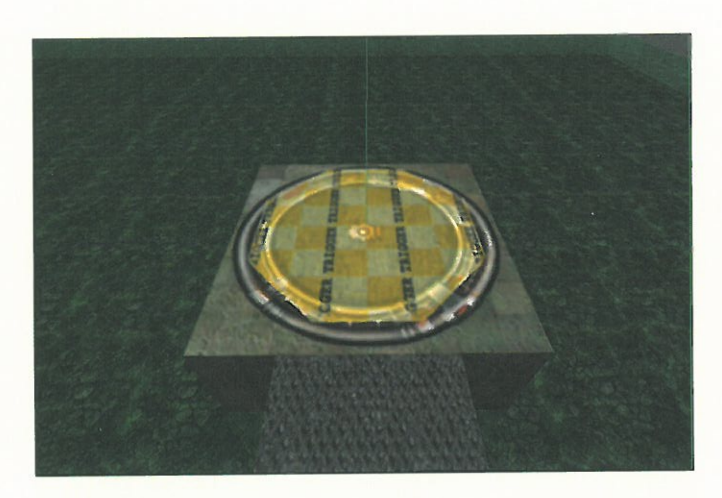
La filosofía de esta compañía, famosa por juegos como **Doom**, **Doom 2**, **Quake**, **Quake 2** y **Quake 3 Arena**, es la de permitir a los aficionados modificar y crear nuevos contenidos para sus juegos de manera gratuita. Esa práctica también ha servido para fortalecer su negocio, ya que otras compañías licencian sus tecnologías para crear sus propios productos. A lo largo de estas páginas verás algunos de estos productos basados en la tecnología más moderna de id Software, como el motor gráfico **Quake 3 Arena**, y también las herramientas que están a disposición del usuario para poder iniciarse en la modificación y creación de estos juegos.

UN JUEGO ABIERTO

Con el nombre de motor 3D se conoce la parte del código de un videojuego que se encarga de representar en la pantalla los gráficos tridimensionales. Pero ésta es sola una parte del total del juego junto al código multijugador (que permite conectar el juego a través de una red de área local o Internet), la inteligencia artificial (que controla los personajes del juego) y las reglas (qué física funciona en el juego, cómo se comportan los objetos y personajes en torno al ambiente, etc). Uno de los grandes aciertos del diseño de la saga de juegos **Quake** es su estructura modular y abierta. Resulta bastante fácil obtener variaciones de los juegos ya que cada módulo (gráficos, reglas, inteligencia, contenidos) es fácilmente modificable. Muchos juegos utilizan ya esta división en módulos aunque lo que distingue a las creaciones de id Software es que su arquitectura es muy abierta, es decir, incluso para el usuario final esta estructura modular se mantiene, de manera que el acceso al programa resulta muy sencillo. Cualquiera, con un mínimo esfuerzo, puede modificar su propia copia de un juego de id Software y dado que las especificaciones de cómo hacerlo se publican con cada nuevo motor 3D, no tardan en aparecer herramientas gratuitas en la Red con las que llevar a cabo estas modificaciones es aún más fácil. Entre estas herramientas, los editores de niveles o mapas son, sin duda, las más populares.

1992-1997: DE WOLFENSTEIN 3D A QUAKE 3 ARENA

Evidentemente, los progresos en esta larga saga de videojuegos han ido más allá de los gráficos, pero sin duda este es el aspecto que con más frecuencia se menciona al valorar la importancia de esta compañía y sus juegos. Aunque el primer juego en explotar las capacidades del 3D fue Wolfenstein 3D, fue con Doom que id Software introdujo una arquitectura modular y abierta que permitió la proliferación de editores de niveles y modificaciones, y nuevos mapas. Sin embargo, tanto Wolfenstein 3D como Doom utilizaban un "falso 3D", ya que el motor gráfico del juego no permitía colocar habitaciones unas encima de las otras. Quake aportó una geometría 3D real, además de la aceleración gráfica que permitió utilizar las tarjetas aceleradoras gráficas. Con Quake 2 se introdujo la iluminación policromática, que por primera vez dotaba a las luces de colorido e incluso conseguía que las texturas emitiesen luz con su propio color. Finalmente, Quake 3 Arena añadió una nueva manera de construir la geometría, utilizando superficies curvas.

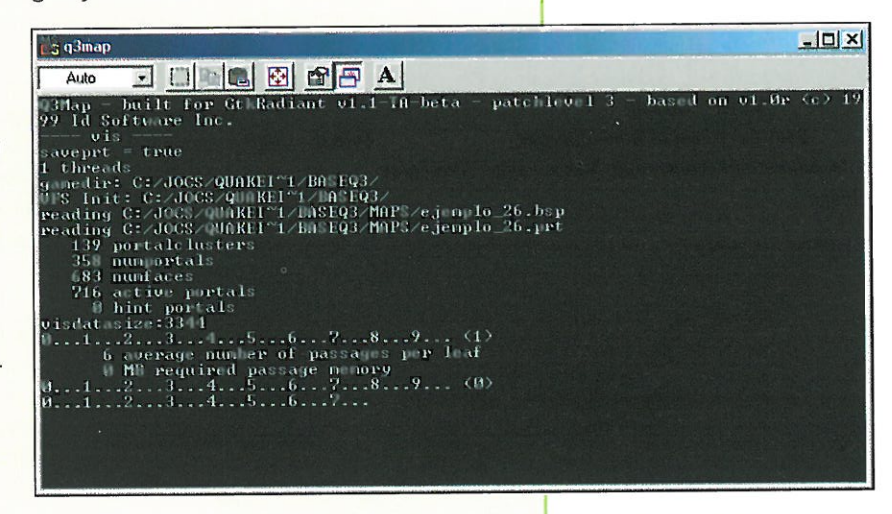


MAPAS Y MÁS MAPAS

El proceso de construcción de un mapa revela la simplicidad y eficacia de la tecnología **Quake**. El editor nos permite, de manera gráfica, al igual que en programas como **Blender** o **3D Studio Max**, construir escenarios tridimensionales y poblarlos con los contenidos del juego: texturas, efectos especiales, personajes, armas, etc. El formato nativo de éstos (de extensión .map) es un simple fichero de texto con toda la información de lo que contiene el mapa. En un mapa encontramos, por una parte, los objetos que conforman la geometría del escenario: todos los polígonos que construyen los muros, el suelo, el techo..., en definitiva, los objetos no activos. Por otra parte están los objetos activos, es decir, aquellos que son objeto de interacción y que se conocen con el nombre de "entidades". Se diferencian de los no activos en que a estos se les asignan diferentes propiedades para controlar su comportamiento. Ejemplos de "entidades" son las armas, munición y otros objetos que el jugador encuentra y utiliza en el juego. También lo son las luces colocadas en el escenario, y otros que son aparentemente invisibles, pero que sirven para provocar acontecimientos en el juego. Por ejemplo, se puede colocar una de estas entidades invisibles y hacer que cuando el jugador "colisione" con ella, se produzca un evento, por ejemplo que se abra una puerta y aparezcan varios enemigos. Por último, los enemigos, así como los lugares donde se encuentra el jugador cuando empieza una partida, también son considerados "entidades" y son colocados desde el mismo editor.

COMPILACIÓN

Una vez se ha definido cómo es y qué contiene el mapa, el fichero obtenido se compila utilizando hasta tres programas diferentes. Este proceso suele ser transparente para el usuario, ya que los editores se encargan de hacerlo; pero es conveniente explicar los distintos procesos, ya que la compilación completa puede requerir muchas horas y durante el desarrollo de un mapa es conveniente jugar con las opciones de compilación para efectuar comprobaciones sin tener que esperar largos periodos de tiempo. Durante la compilación se efectúan tres tareas principales. La iluminación, que atendiendo a la posición y características de las luces, calcula su efecto sobre la geometría del mapa. En segundo lugar, la visibilidad, que calcula qué objetos son visibles y cuáles no dependiendo donde se encuentre cada uno en el mapa. Este proceso es imprescindible para obtener una buena velocidad de representación, ya que evitará cálculos innecesarios para el subsistema gráfico del ordenador. Finalmente, la geometría, que convierte el archivo de texto MAP en un archivo BSP que será el archivo que el juego cargará y mostrará.



BSP

Corresponde a las siglas *Binary Space Partitioning* (partición de espacio binario), aunque la denominación correcta sería árbol de partición de espacio binario. Esto es así porque se trata de un árbol binario usado para ordenar y situar politopos (conjunto de región factible acotado) en un espacio de varias dimensiones. La estructura lógica de un árbol permite una presentación recursiva y jerárquica, de manera que este formato ofrece bastantes ventajas en cuanto a rapidez de representación.

Star Trek Voyager: Elite Force

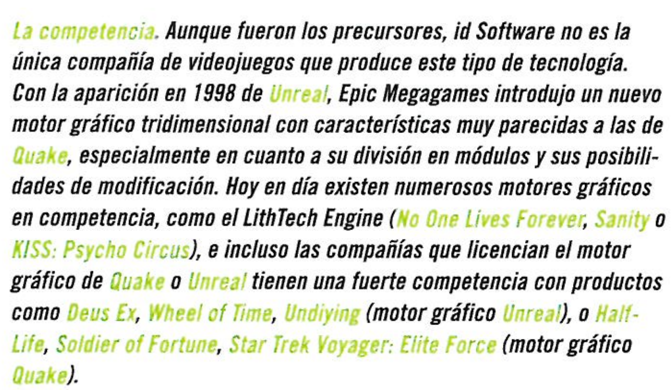
La tecnología Quake 3 Arena ha sido adoptada por numerosos desarrolladores de videojuegos que de esa manera pueden ahorrar trabajo y concentrarse en los contenidos. Elite Force es un juego de acción ambientado en el universo de Star Trek y que lleva al límite las posibilidades del motor gráfico Quake 3 Arena.



Voluntariamente, id Software decidió diseñar Quake 3 Arena especialmente para multijugador. Eso significó el abandono del juego contra la máquina, que tradicionalmente viene acompañado de una historia y personajes. Sin embargo, y desde el punto de vista técnico, esta tercera versión del motor gráfico Quake 3 ofrece recursos no sólo para el juego multijugador, sino también para el juego contra la máquina y para dar vida a una aventura completa. Por ese motivo, en Raven Software (especialistas en realizar encargos con los motores gráficos de id Software) escogieron esta tecnología para su juego Star Trek Voyager: Elite Force. Basado en los personajes de la serie televisiva, Star Trek Voyager: Elite Force situa la acción en la nave U.S.S Voyager y en diferentes localizaciones muy conocidas por los telespectadores, como la nave-cubo Borg. Para ello, los desarrolladores han explotado al máximo las posibilidades de creación de la tecnología Quake.



La competencia. Aunque fueron los precursores, id Software no es la única compañía de videojuegos que produce este tipo de tecnología. Con la aparición en 1998 de Unreal, Epic Megagames introdujo un nuevo motor gráfico tridimensional con características muy parecidas a las de Quake, especialmente en cuanto a su división en módulos y sus posibilidades de modificación. Hoy en día existen numerosos motores gráficos en competencia, como el LithTech Engine (No One Lives Forever, Sanity o KISS: Psycho Circus), e incluso las compañías que licencian el motor gráfico de Quake o Unreal tienen una fuerte competencia con productos como Deus Ex, Wheel of Time, Undiying (motor gráfico Unreal), o Half-Life, Soldier of Fortune, Star Trek Voyager: Elite Force (motor gráfico Quake).





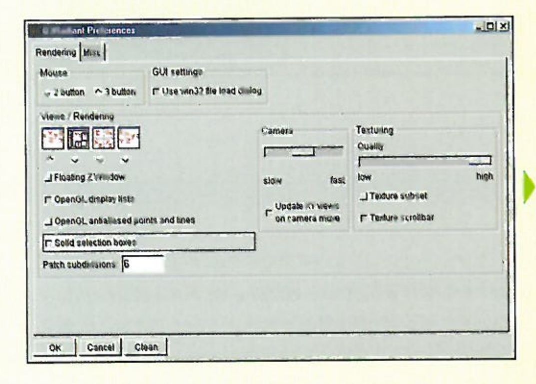
Lo que no sabes de Star Trek Voyager. Personajes: a partir de nuevos modelos poligonales y nuevas texturas se crean los personajes de la serie de televisión. Escenarios: para el juego, y partiendo de los diseños originales, se construyó una réplica virtual de la nave U.S.S. Voyager. Efectos sonoros y visuales: todos los efectos de la serie, como los efectos de sonido o los visuales de las armas fueron reproducidos fielmente. Inteligencia Artificial: tanto los enemigos como los aliados del jugador muestran comportamientos complejos, de acuerdo con su rol en el juego. Scripting: bajo esa denominación se engloban las secuencias interactivas que las acciones del jugador desencadenan dentro del juego, como por ejemplo, una conversación que termina con una decisión por parte del jugador. Interfaz: la interfaz del juego ha sido totalmente rediseñada, de manera que se adapta a la estética de Star Trek Voyager.

Las herramientas. Desde Doom, los usuarios han desarrollado sus propias herramientas de construcción de niveles a partir de las especificaciones hechas públicas por id Software. No obstante, a partir de Quake 2, y debido a las complejidades introducidas en su motor gráfico, id Software decidió, además, hacer público su propio editor de niveles, llamado simplemente QE4. Dado que esta era una herramienta interna orientada a la producción, carecía de todas las facilidades que estamos acostumbrados a esperar de los productos comerciales. Es por ello que existen en Internet algunas modificaciones del editor original, como QERadiant o GtkRadiant (incluidos en el CD-ROM que acompaña al fascículo). De hecho, también existen multitud de variantes y accesorios para estos editores, como gestores de compilación, extractores y conversores de texturas, etc. Si se desea profundizar más en la edición de niveles y otros contenidos se puede acudir a PlanetQuake (http://www.planetquake.com) o Gamedesign (http://www.gamedesign.net), donde se pueden encontrar todo tipo de utilidades para complementar el uso de los editores mencionados.

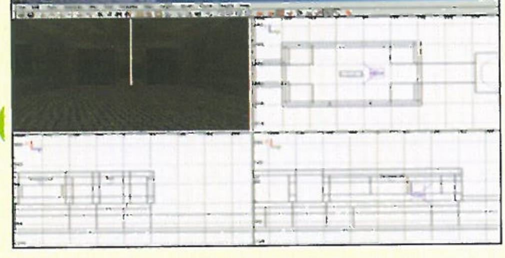
GtkRadiant

Dado que id Software hizo públicas las fuentes de su editor de mapas, existen diferentes versiones en Internet de este editor. La que se presenta en este fascículo corresponde a la más nueva y potente versión mismo, ya que soporta la creación de mapas para Quake 3 Arena y también para Quake 3: Team Arena.

1 Extraído casi directamente de los ordenadores de id Software, **Radiant**, en todas sus versiones, es la herramienta escogida por aquellos que quieren diseñar nuevos mapas para el juego. La interfaz del editor es altamente configurable, y en la versión suministrada, la instalación se realiza de manera automática, sólo hay que especificar el directorio donde se ha instalado **Quake 3 Arena**. Si se posee algún otro juego basado en el motor gráfico **Quake** es recomendable comprobar si los desarrolladores han incluido herramientas propias en forma de SDK, o *software developer kit*.



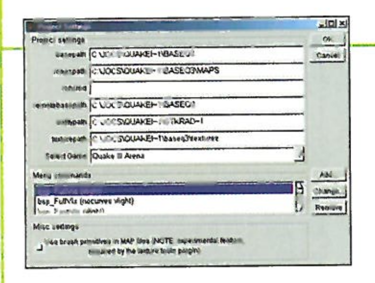
2 El primer paso a seguir con **GtkRadiant** es comprobar que tipo de interfaz es más adecuado para cada usuario. En el menú **Edit/Preferences** se puede escoger entre diferentes tipos, así como otras opciones sobre el funcionamiento. Es recomendable dejar las opciones por defecto, aunque dependiendo del tamaño del monitor y la potencia del ordenador, puede ser conveniente cambiar la disposición de las ventanas de la interfaz. Existen distintos tipos de ventanas. Las "ventanas partidas" son la disposición por defecto donde las ventanas de cámara, mapa XY, escala del eje Z, y las ventanas de texturas y la consola siempre están a la vista. Pueden ajustarse en tamaño, aunque no en su disposición. Recomendable para monitores pequeños y ordenadores poco potentes, es la interfaz utilizada en estas páginas. En las "ventanas flotantes" la posición y el tamaño de las ventanas es totalmente ajustable. Las ventanas pueden solaparse unas con otras y si hacemos doble clic en la barra de título, pasarán a ocupar toda la pantalla. Es la disposición utilizada por los diseñadores de id Software y se recomienda para monitores de 19" y superiores.

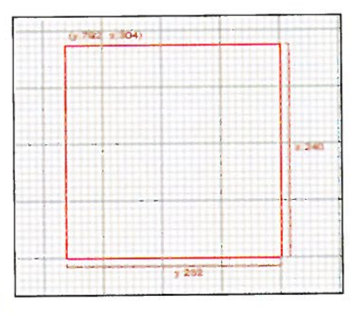


3 La "cuádruple ventana" es la disposición tradicional en los programas de modelado 3D, cuatro ventanas de igual tamaño: tres para los mapas XY, YZ y XZ y una para la cámara 3D. El tamaño de las ventanas se puede ajustar arrastrando sus bordes. Las ventanas de entidades, texturas, consola y grupos son agrupadas en una sola ventana flotante que ofrece distintas pestañas. Esta disposición requiere un ordenador potente debido a que muestra tres vistas de mapa simultaneas. Finalmente están las "ventanas partidas orden reverso", que es como la disposición "ventanas partidas" pero en orden inverso.

OTROS JUEGOS

Si se quiere realizar mapas para otros juegos basados en el motor de Quake 3 Arena, se debe especificar el tipo de juego y la ruta de sus recursos en la ventana Project settings.





Si se activa la opción Display size info, en la sección Misc del menú Preferences, se visualizarán las dimensiones del bloque.

COMANDOS BÁSICOS

Ventana mapa

- **Seleccionar bloque: pulsar Mayús y el botón principal del ratón. Para selección múltiple pulsar en otros bloques sin dejar de pulsar Mayús.**
- **Alargar lado: colocar el ratón en el borde exterior del lado, pulsar el botón izquierdo y arrastrar.**
- **Aumentar/disminuir tamaño: colocar el ratón en una esquina del bloque, pulsar el botón principal y arrastrar hacia dentro o hacia fuera para disminuir o aumentar el tamaño. Para bloques de forma irregular o con más de sies lados es preferible utilizar el cuadro de diálogo Scale en el menú Selection.**

GtkRadiant

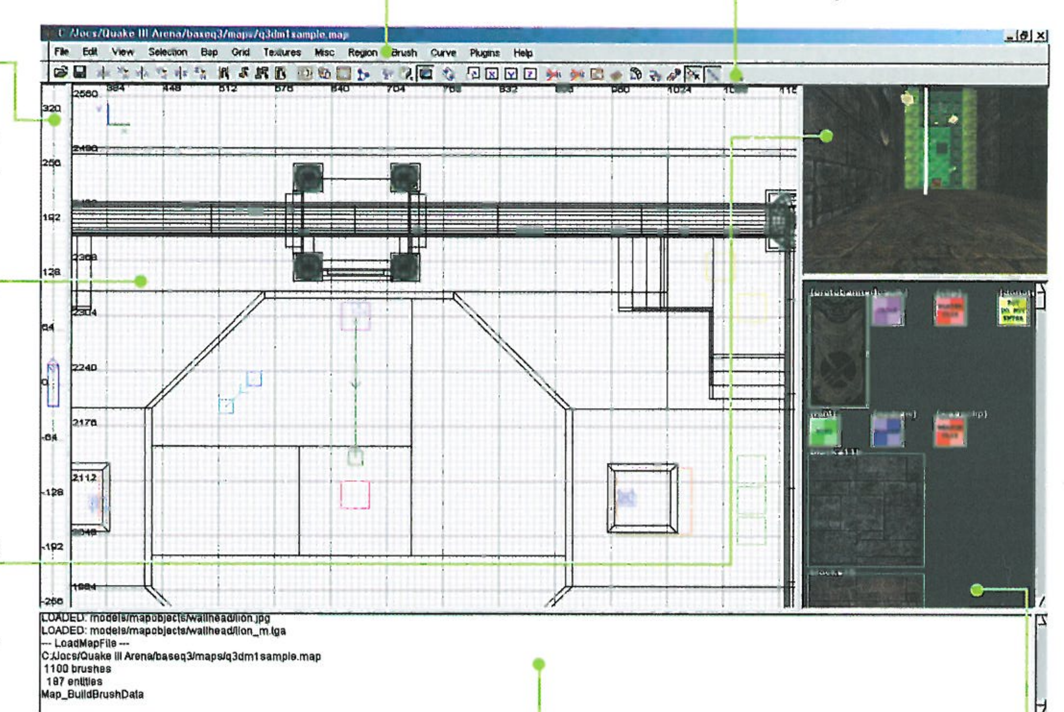
Desde GtkRadiant se pueden diseñar nuevos mapas para juegos. Su interfaz es muy configurable al permitir distintos tipos de disposiciones de ventanas según las necesidades.

*Barra de menús. **Desde aquí se accede a todas las funciones del editor.***

*Barra de herramientas. **Aquí se encuentran las funciones más utilizadas en el editor. Si se coloca el cursor sobre los iconos aparecerá una descripción de su función.***

*Ventana de escala del eje Z. **Permite alinear la altura de los objetos (representada por el eje Z), es de gran utilidad para definir las alturas relativas de los objetos de un mapa.***

*Ventana del mapa. **Muestra las líneas que forman los objetos. En la configuración "ventana partida" muestra por defecto los ejes XY. Pulsando el botón derecho del ratón se desplaza el mapa, para acercar la imagen se debe pulsar Supr y para alejarla Insert.***



*Cámara 3D. **Permite ver el aspecto que tendrá la escena en el juego, sin la iluminación. Se puede navegar por ella mediante el ratón: pulsando con el botón secundario en la parte inferior para alejar, la superior para acercar, e izquierda y derecha (cuanto más cerca del centro de la ventana más pequeños serán los desplazamientos). También pueden utilizarse los comandos de teclado siguientes: arriba (D), abajo (C), mirar arriba (A), mirar abajo (Z) y nivelar vista (Fin).***

*Consola. **Aquí aparecen los mensajes que genera el editor al cargar un grupo de texturas, manipular un objeto, mensajes de error, etc.***

*Ventana de texturas. **Por defecto no muestra ninguna textura. Para cargarlas, debes abrir el menú Textures y escoger una de las categorías (base, common, ctf, etc.) y después uno de los submenús (base_door, etc).***

CONSEJOS PRÁCTICOS

El número de "bloques" con los que creamos nuestro mapa deben ser el mínimo posible, y no deben solaparse entre ellos. Aunque un mapa con demasiados bloques y con solapamientos funcionará sin problemas, llevará más tiempo compilarlo y correrá más lento. Es una buena idea realizar un boceto en un papel del mapa que se quiere diseñar, de manera que nos ayude a prever que tipo de bloques nos serán más útiles en la construcción. Aunque el motor gráfico de Quake 3 Arena soporta más polígonos en pantalla, aún está limitado en ese sentido. Por ello es conveniente diseñar los mapas teniendo en cuenta este aspecto. Por ejemplo, si diseñamos dos grandes salas una frente a otra y comunicadas por una abertura, cuando el jugador se sitúe en un punto desde donde se ven las dos salas es muy posible que el juego se ralentice. La distribución de los mapas creados por los usuarios se realiza mayoritariamente a través de Internet. Para evitar que nuestros mapas ocupen demasiado, es recomendable no excederse en el uso de nuevos sonidos o colocar una gran cantidad de texturas diferentes. Quake 3 Arena contiene dos juegos principales de texturas: base y gothic; es recomendable no mezclarlas para mantener la coherencia estética del mapa.



Las texturas están divididas por grupos temáticos que ayudan a no mezclar estilos en los mapas de Quake 3 Arena.



El poder de la imagen

PICTURE PUBLISHER 8 (1)

PICTURE PUBLISHER ES UNO DE LOS MÁS POTENTES PROGRAMAS DE RETOQUE Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES QUE PUEDEN ENCONTRARSE. TOTALMENTE COMPATIBLE CON WINDOWS, ESTA APLICACIÓN OFRECE INTERESANTES HERRAMIENTAS CON LAS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR EFECTOS FRANCAMENTE ESPECTACULARES. POCO A POCO, A LO LARGO DE CUATRO UNIDADES, IRÁS ADENTRÁNDOTE EN EL COMPLEJO PERO INTERESANTE ABANICO DE POSIBILIDADES QUE EL PROGRAMA TE OFRECE.

En el mercado pueden encontrarse una gran diversidad de herramientas de retoque y manipulación de gráficos e imágenes digitales, desde sencillas aplicaciones que permiten hacer pequeños cambios en una fotografía a herramientas con un enfoque más profesional que ponen al alcance del usuario decenas de opciones para que desarrolle toda su creatividad. El programa **Picture Publisher 8** (del que te ofrecemos la primera de cuatro entregas en esta unidad) se engloba dentro de estos últimos. Además de las características comunes a todas estas herramientas, esta aplicación gráfica cuenta con una serie de opciones especiales para la calibración y ajuste, a un nivel muy avanzado, de los colores. En este sentido, incluye el soporte para archivos de color en RGB y también en CMYK.

Otra de las particularidades de esta versión del programa de Micrografx es que ofrece un gran número de funciones pensadas especialmente para el tratamiento de imágenes cuyo destino final es algún sitio web de Internet o para aquellas cuyo camino finaliza en los procesos de preimpresión e impresión. Como sabes, estas últimas requieren altísimos niveles de resolución, lo que acaba dando como resultado archivos de gran tamaño.

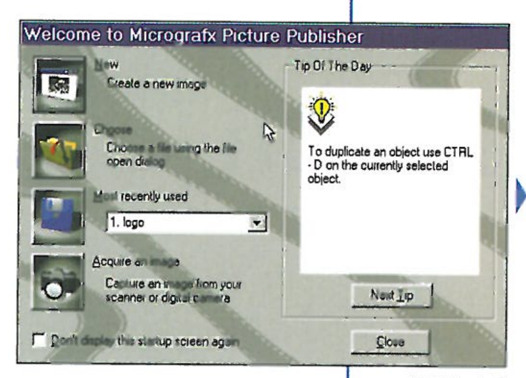
Picture Publisher es capaz de trabajar con ellos sin ningún problema en ordenadores capaces de ofrecer un mínimo de prestaciones.

En esta primera entrega te ofrecemos una aproximación a algunas de las opciones básicas del programa y planteamos un primer trabajo utilizando esas herramientas. En programas tan potentes como **Picture Publisher** conviene adentrarse poco a poco, consolidando el manejo de las opciones básicas para después poder sacar todo el partido a las más avanzadas.



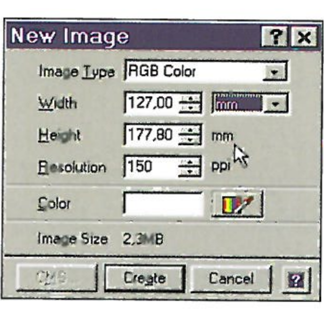
Aprender a trabajar

Para empezar a familiarizarte con el programa, la primera etapa consiste en conocer cómo está estructurada la ventana del área de trabajo. Dada la gran cantidad de posibilidades que ofrece un programa de retoque de imágenes como Picture Publisher son muchas, y muy variadas, sus herramientas y opciones.



1 La ventana inicial te ofrece, además del truco del día que ya hemos visto en otros programas, cuatro opciones: **New** (nuevo) te permite abrir un documento en blanco; **Choose** (elegir) es para abrir algún archivo que ya tengas guardado; **Most recently used** (usados recientemente) te ofrece la posibilidad de escoger alguno de los últimos archivos con los que has trabajado y **Acquire an image** (adquirir una imagen) permite importarla desde un escáner o una cámara digital. Para empezar, elige **New**.

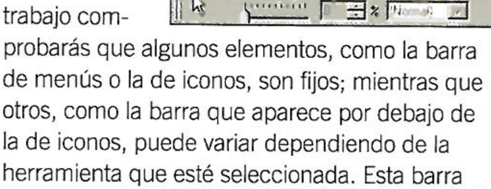
2 Se abre un cuadro de diálogo desde el que puedes escoger el tipo (**Image Type**) y las características de imagen con el que vas a trabajar (dimensiones, resolución, etc.) En el tipo de imagen aparecen varias opciones: **RGB**, **CMYK**, **LINE ART** y **GRAYSCALE**. Escoge el modelo **RGB** y pulsa el botón **Create**. Ya tienes creada una imagen en blanco sobre tu área de trabajo.



¿SABÍAS QUÉ?

Tras instalar el programa y después de arrancarlo por primera vez, esta aplicación detecta automáticamente si tienes instalado algún dispositivo como un escáner o una cámara digital, y te ofrece la posibilidad de vincularlo al programa.

3 En esta zona de trabajo comprobarás que algunos elementos, como la barra de menús o la de iconos, son fijos; mientras que otros, como la barra que aparece por debajo de la de iconos, puede variar dependiendo de la herramienta que esté seleccionada. Esta barra se conoce con el nombre de **Ribbon** (cinta).

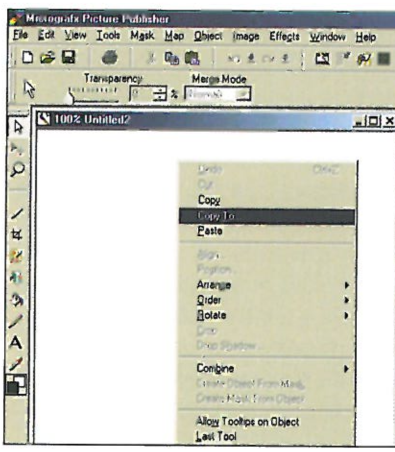


4 La barra que se encuentra a la izquierda de la ventana (**Main Toolbar**), contiene todas las herramientas que te permitirán trabajar con la imagen. Al seleccionar cualquiera de ellas, los iconos de la cinta cambian, pasando a mostrar las opciones que te permiten definir cómo quieres utilizar esa herramienta en concreto.

5 La barra de iconos, en la parte superior de la ventana, ofrece sus distintas opciones agrupadas por categorías. Por ejemplo, el icono correspondiente a la opción **Mask** (máscaras) contiene comandos que te permitirán cargar, editar, guardar y retocar las máscaras que hayas aplicado sobre cualquier imagen.





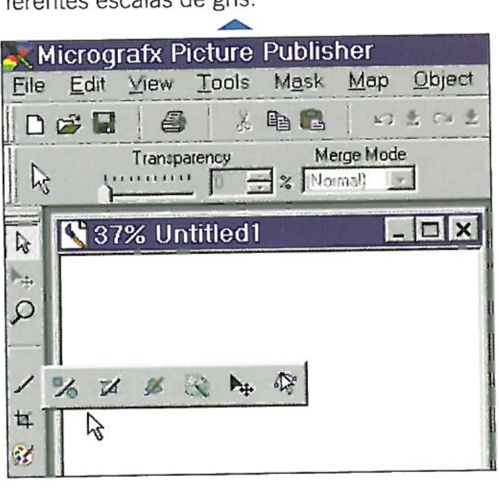


6 Si pulsas en el botón secundario del ratón aparece un menú desplegable de acceso rápido a los comandos y herramientas relacionados con el modo en el que estás trabajando. En la parte inferior, la barra de estado (**Hint Line**) ofrece una descripción del objeto o herramienta señalado por el cursor.

Una herramienta imprescindible

Una máscara es un borde que se usa para escoger un área de la imagen sobre la que, posteriormente, se le aplicarán determinados efectos; o se protegerá para evitar que los cambios que se hacen sobre la imagen afecten a esa zona.

1 Pulsa sobre el icono **Mask Tools** de la barra de herramientas. Verás que se despliegan una serie de opciones que te permiten darle forma al borde que configurará la máscara (rectangular, en forma de elipse, etc). Una vez hayas creado la máscara puedes modificar su tamaño, su forma o ambas características. La máscara aparece en blanco y negro si se trata de una imagen en color; o en verde y rojo si son imágenes en diferentes escalas de gris.





2 Al escoger la máscara, en la cinta aparecen las opciones relacionadas con esta herramienta. El primer icono empezando por la izquierda, **Additive mode** (añadir) aumenta el área de la máscara. El segundo, **Substractive mode**, (extraer) elimina las áreas que decidas de la máscara; y, finalmente, **Inverse Mode** (modo inverso) incrementa el área de una máscara ya existente y en caso de que dos máscaras se superpongan, extrae esa parte.

3 La segunda opción que se despliega en la herramienta máscara te permite seleccionar áreas de la imagen de forma totalmente libre, sin estar sometido a los límites que marcan las formas rectangulares o elípticas.

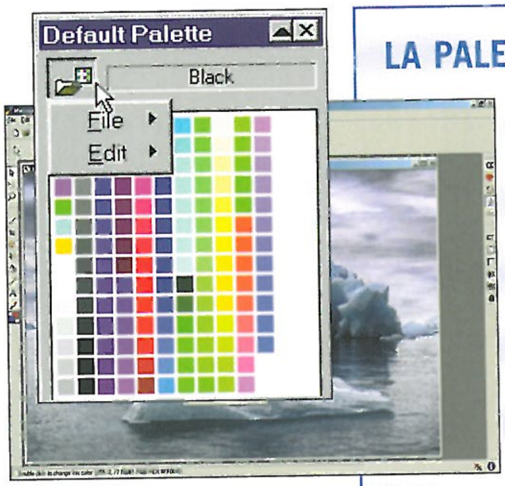


4 Con la herramienta **Smart masking** podrás dibujar automáticamente una máscara basándote en el color. Primero eliges los rangos de color para ser seleccionados, colocando el cursor en el área de la imagen que deseas, y después haces clic. **Smart Mask** detectará el color entre los de la imagen y seleccionará entre ellos. Usa la herramienta **Smart Mask** para ver las opciones que ofrece.



¿SABÍAS QUÉ?

Puedes ocultar la máscara pulsando las teclas CTRL+R. De este modo, no modificas ninguna de sus características o propiedades, y puedes volver a mostrarla en la imagen con la combinación de teclas CTRL+SHIFT+Z. Puedes crear varias máscaras en una misma imagen o hacer que estén superpuestas unas sobre otras.



LA PALETA DE COLORES

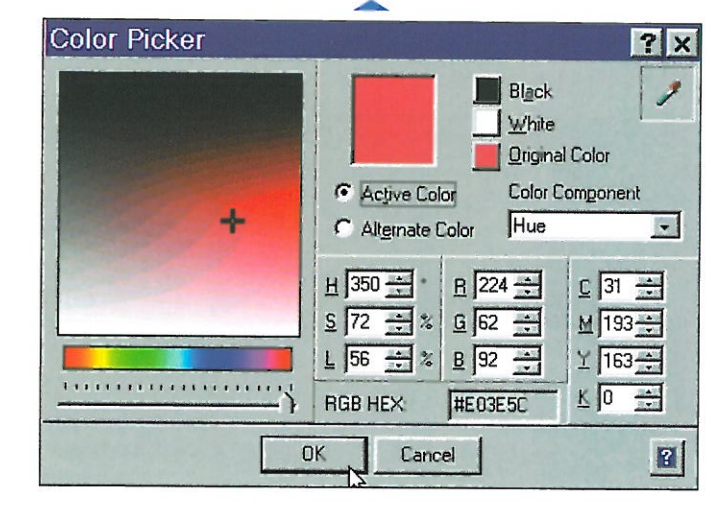
La paleta de colores, Color Palette, contiene dos menús: File (archivar) y Edit (editar). Para acceder a ellos, haz clic en el botón Options (opciones). Los comandos del menú File te permitirán elegir otra paleta de colores, guardar la actual, mezclar la paleta actual con otra y retomar la paleta de colores de la última manera en la que se guardó. El menú Edit te permite eliminar o añadir un color, marcar un color, etc. pero siempre en relación a la paleta de colores activa.
La herramienta Color Swatch muestra dos recuadros que corresponden a los activo (al frente) y el color alterno o alternativo (al fondo). Si pulsas con el botón izquierdo del ratón en uno de los colores de la paleta éste se convierte en el color activo, si haces clic con el secundario, será el color alternativo. Puedes cambiar entre ellos haciendo clic en el color alternativo de Color Swatch.

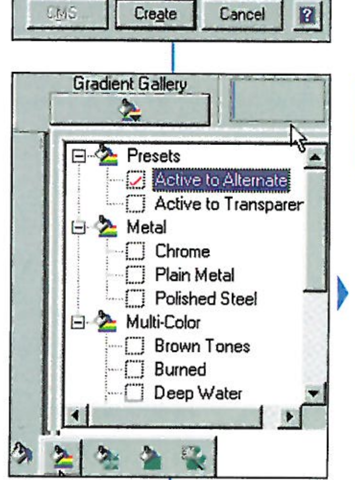
Creando un fondo

Vamos a conocer el funcionamiento de todas las herramientas de Picture Publisher que se han explicado hasta el momento realizando un ejemplo práctico que consistirá en crear el fondo de una portada en el que posteriormente, y a medida que vayamos profundizando en el funcionamiento del programa, podrás insertar imágenes, bordes, texto, etc.

1 En primer lugar hay que crear una nueva imagen (**File/New**). Se abrirá el cuadro de diálogo **New Image** en el que en tipo de imagen, **Image Type**, puedes seleccionar **RGB Color**. Cambia el tamaño de la imagen a **5,00 inches** (pulgadas) de anchura (**Width**) y 7 de altura (**Height**). Escoge una resolución para la imagen de **150 ppi**. Haz clic en **Create** y el programa creará una imagen en blanco con las características que acabas de marcar.

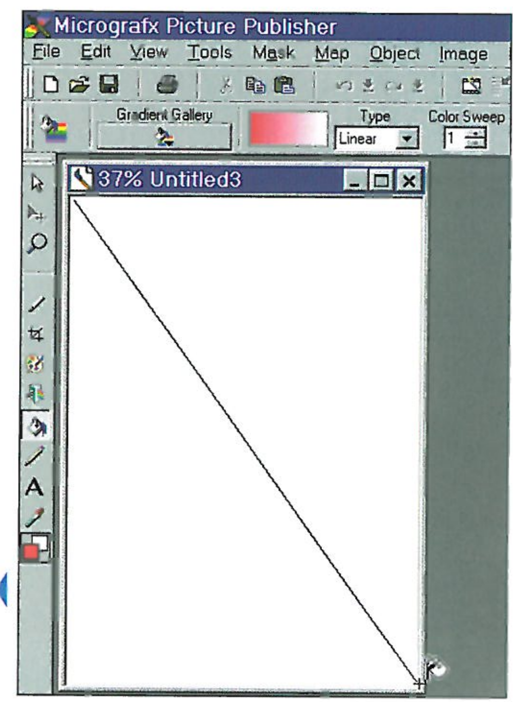
2 Haz doble clic en la herramienta **Color Swatch** para que se abra la ventana **Color Picker**. Como se ha explicado, en **Color Swatch** aparecen dos colores: el color activo (delante) y el color alternativo (detrás). Selecciona **Alternate Color** (color alterno) en la ventana de diálogo y pulsa en **White** (blanco). Haz clic en **Active Color** (color alterno) e introduce los siguientes valores **RGB: R-224; G-62; B-92**. Pulsa en **OK**.

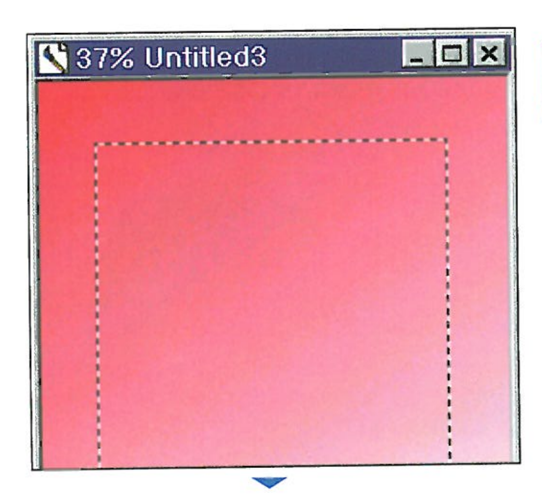




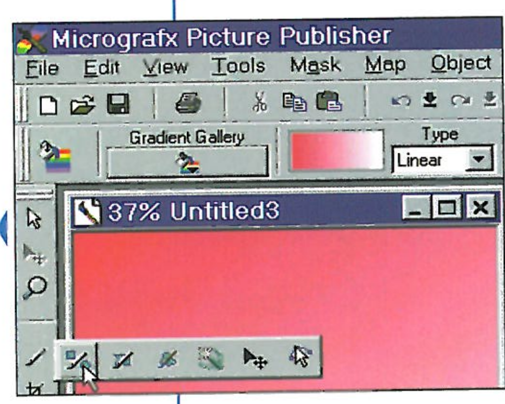
3 Aplica ahora la herramienta **Gradient Fill**, para rellenar la imagen. En la barra de herramientas principal, haz clic en el icono el bote de pintura, la herramienta **Fill** (relleno), y a continuación en **Gradient Fill**, el primero de los iconos de la barra que se despliega. Haz clic en el botón **Gradient Gallery** y asegúrate de que esté activada la opción **Active to Alternate**.

4 Dirígete ahora al área de trabajo y coloca el puntero del ratón en la esquina superior izquierda de la pantalla. Pulsa en el botón izquierdo y, sin soltarlo, arrastra el puntero (toma la forma de un bote de pintura) hacia la esquina inferior derecha de la imagen. Suelta entonces el botón izquierdo del ratón y comprobarás que el relleno aparece en la pantalla.

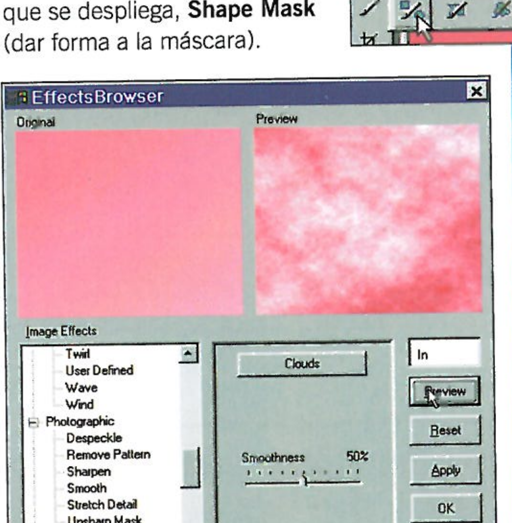


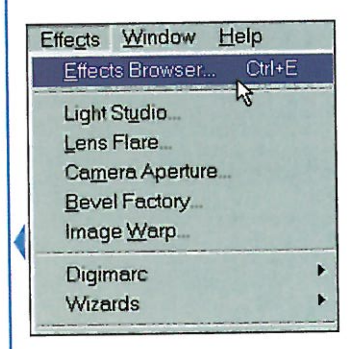


5 Aplica ahora un efecto a un área determinada de la imagen. Para dotar a la imagen de una determinada textura aplicaremos uno de los efectos especiales de **Picture Publisher**. En la barra de herramientas principal escoge la herramienta **Mask** (máscara) y después, del menú de iconos que se despliega, **Shape Mask** (dar forma a la máscara).

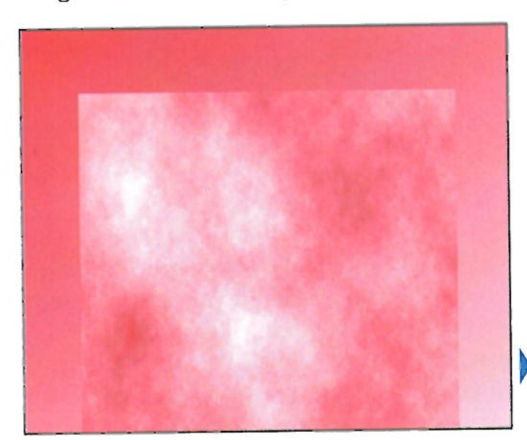


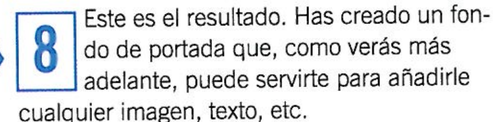
6 Haz clic en la parte superior izquierda de la imagen (más o menos en el punto que ves en la imagen) y arrastra el cursor hacia la esquina inferior derecha de la imagen. De esa forma se crea una máscara superpuesta al fondo. Cuando la máscara cubra la imagen entera, suelta el botón izquierdo del ratón para verla. La máscara se indica con una línea de puntos negros y blancos si la imagen es en color, o bien con una línea de puntos verdes y rojos si la imagen está en escala de grises.



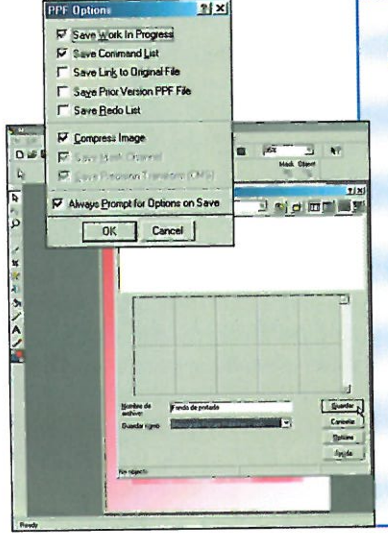


7 Despliega el menú **Effects** (efectos) y escoge la opción **EffectsBrowser** (efectos de textura). Selecciona **Clouds** (nublados) en la lista que ofrece efectos de textura. Haz clic en **Apply** (aplicar) y después en **OK**.





8 Este es el resultado. Has creado un fondo de portada que, como verás más adelante, puede servirte para añadirle cualquier imagen, texto, etc.



¿CÓMO GUARDAR EL TRABAJO?

Guarda en tu disco duro el trabajo que has realizado. Pulsa en File/Save As, dale un nombre al fondo, por ejemplo Fondo de portada y en Save As Type escoge el formato Micrografx Picture Publisher (.ppf). Escoge la carpeta en la que quieres guardarlo, por ejemplo en un directorio Trabajos que hayas creado dentro de Mis documentos. Haz clic en Options (opciones) y se abrirá una ventana de diálogo con algunas opciones: Save Work in Progress (guardar el trabajo en proceso); Save Command List (guardar la lista de comandos); Save Redolist (guardar lista rehacer); Compress Image (comprimir imagen); Save Mask Channel (guardar canal máscara) y Always Prompt for options (siempre activado para opciones). Escoge la que desees y pulsa Guardar. Picture Publisher guardará la imagen. Observarás que la ventana de Opciones PPF se abrirá otra vez porque la opción Always Prompt for Options on Save está seleccionada. Haz clic en OK para cerrar la ventana y guardar la imagen.



Tu PC, siempre a mano

CONTROL REMOTO DE EQUIPOS

¿SABES QUE PUEDES USAR TU PC EN CUALQUIER LUGAR DEL MUNDO? ESTO NO SERÍA NINGUNA NOVEDAD SIN ACLARAR EL DETALLE DE QUE NO HACE FALTA QUE CARGUES CON ÉL Y LO LLEVES CONTIGO. PARA CONSEGUIRLO, SÓLO NECESITAS INTERNET Y VNC, UN PROGRAMA GRATUITO, SENCILLO Y DISCRETO QUE TIENE TODAS LAS GARANTÍAS DE UN GRAN FABRICANTE: LOS LABORATORIOS DE CAMBRIDGE DE LA AT&T.

Además de una conexión a Internet y el **VNC** (Virtual Network Computing) instalado en tu PC, también necesitarás un ordenador. Cuando viajes por cualquier lugar del mundo y utilices ordenadores de terceras personas, tampoco puedes abusar de la confianza instalando programas sin ton ni son. Pero eso tampoco es problema, porque te bastará con cualquier navegador que tenga Java, lo que convierte en sucursales de tu PC a ordenadores con cualquier sistema operativo. Sirven incluso aquellos teléfonos con pantalla provistos de Java. O un Palm, porque aunque parezca increíble, también hay una versión de VNC para el ordenador de mano, el **PalmVNC**.

Son las ventajas del software de código abierto, el sistema con el que los autores del **VNC** distribuyen el programa. Esta característica tiene muchas ventajas. En primer lugar, el código abierto permite que cualquier informático vea cómo funciona el programa. Esta es la única manera de eliminar la sospecha de que algún programador avispado haya dejado una puerta abierta que haga vulnerable tu ordenador expuesto al mundo mediante **VNC**. Otra ventaja es que el sistema es de dominio público y cualquiera puede mejorarlo y programar complementos, como el **PalmVNC**.

LA CONTRASEÑA

La seguridad de **VNC** sólo depende de la contraseña que elijas para entrar en el PC. Así que cámbiala siempre que puedas y olvídate de fechas señaladas, nombres de familiares, amigos, etc. No uses ninguna de estas combinaciones, puesto que es lo primero que prueba cualquier amante de los bits ajenos.

Finalmente, para que tu ordenador esté disponible en Internet, tendrá que estar conectado. Así que, si tu viaje va a durar mucho, es mejor que tengas una tarifa plana contratada o la factura del teléfono acabará siendo bastante abultada. Pero también puedes usar **VNC** para que amigos y personas de confianza entren en el PC... pero ten en cuenta que "todo" lo que tengas guardado estará a su disposición.

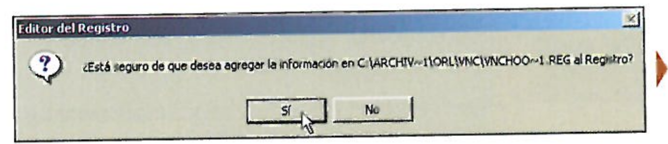
Instalación

La instalación de VNC es muy simple y el programa apenas altera el sistema. Esto es así hasta el punto de que ni tan sólo modifica el Registro de Windows; acción que realizan casi todos los programas que instalas, haciendo que poco a poco el Registro sea descomunal. En este caso, si quieres que el Registro contenga las entradas de VNC, tendrás que ordenarlo expresamente... y si no lo haces, tampoco pasa nada, porque el programa trabaja sin ningún problema.



1 Todas las opciones del programa están en el menú **Inicio/Programas/VNC**. Aunque en el menú veas una buena cantidad de opciones, en realidad **VNC** sólo son dos programas: un servidor (que se llama **WinVNC.exe**) y el visor (**VNCwiever.exe**). Así, todas las opciones que aparecen en el menú **Inicio**, y que puedes ver en la imagen, sólo son formas diferentes de entrar en estos dos únicos programas.

2 Una opción forma parte de la instalación y sólo hace falta usarla una vez. Se trata de **Install Default Registry Settings** que está dentro de **Inicio/Programas/VNC/ Administrative Tools**. Si la ejecutas, se abrirá una ventana solicitándote confirmación para modificar el registro. El mensaje, que parece muy críptico, en realidad no tiene ninguna trascendencia. Sólo avisa de que el Registro se modificará con los parámetros que están en un archivo (**VNCHooks_Settings.reg**) situado en la carpeta donde has instalado **VNC**. Responde afirmativamente y tu copia de **VNC** estará lista para empezar a funcionar.



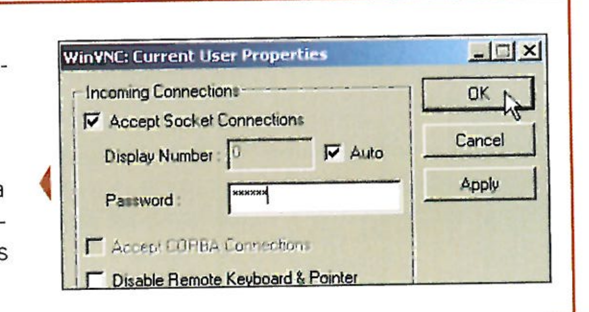
VNC Y EL REGISTRO

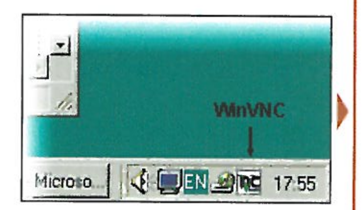
Algunas opciones de VNC sólo están en el Registro. Son parámetros pensados para que los mantenga el administrador del sistema VNC. Los datos están en las claves HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\ORL\WinVNC3\ y HKEY_CURRENT_USER\Software\ORL\WinVNC3. Para saber qué contienen, lee el apartado WinVNC-Advanced Settings de la página www.uk.research.att.com/vnc/winvnc.html.

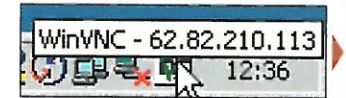
Servidor WinVNC

El servidor de VNC es el centro de todo el sistema. El PC que tiene el programa WinVNC en marcha, es el ordenador que está disponible para que cualquiera pueda visitarlo desde Internet o desde la red local a la que esté conectado. ¿Cualquiera? Sí, has oído bien, pero evitarlo depende de tí y por esto es imprescindible conocer a fondo cómo funciona el servidor; para que sólo puedas entrar tú o las personas a las que otorgues una autorización expresa.

1 Para poner el servidor en marcha, ejecuta la opción del menú **Inicio/ Programas /VNC/Run WinVNC (App Mode)**. Acto seguido se abre la ventana **WinVNC: Current User properties**. Para una puesta en marcha rápida, basta con que escribas una contraseña en **Password** y pulses el botón **Ok**.





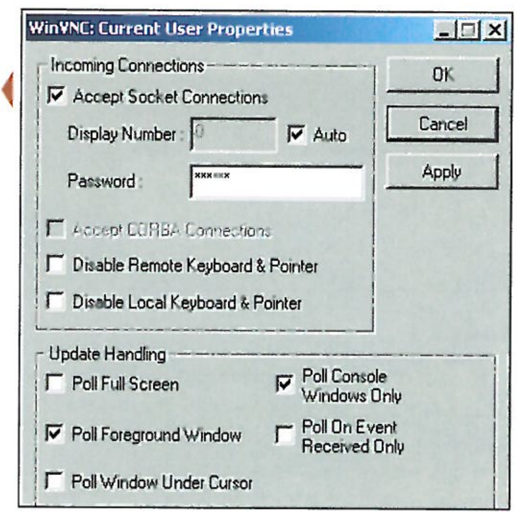


2 **VNC** ya está en marcha y lo puedes saber porque en la barra de tareas de Windows, junto al reloj, aparece su icono. Si detienes el cursor sobre él, aparece una nota con la dirección IP del PC, que es la dirección que deberán usar los visitantes.

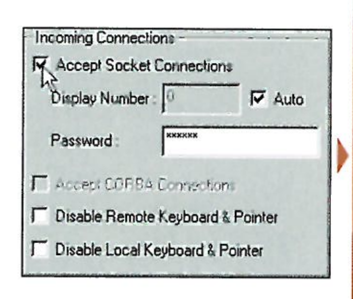
3 Si pulsas con el botón secundario sobre el icono del programa **VNC** aparece un menú contextual con todas las opciones que puedes usar cuando el servidor está en marcha. **Add New Client** hace entrar a un visitante que tiene el visor en modo *listening* (se verá al analizar el visor) y **Kill al clients** es una opción que los desconecta a todos.

Properties
Add New Client
Kill All Clients
About WinVNC
Close VNC

4 **Properties** es la opción por defecto que también se ejecuta si haces doble clic sobre el inocno de **VNC**. Abre la ventana que ya has visto al poner en marcha el programa.



5 El área **Incoming connections** contiene varias opciones. Si desactivas la primera, **Accept Socket Connections**, impedirás la entrada de usuarios a través del visor **VNCviewer**. A partir de este momento, **WinVNC** sólo admitirá conexiones a través de la interfaz **CORBA** que sólo está disponible en la versión interna del programa que se usa en los laboratorios de **AT&T**.



6 El parámetro **Display Number** debe ser cero en la mayoría de casos, a no ser que tu sistema disponga de varios escritorios. La opción sirve para los sistemas que tienen varios escritorios trabajando simultáneamente; este es el caso de los entornos gráficos de **Linux**.

Display Number: 0 Auto

7 El siguiente dato, la contraseña, (**Password**) es muy importante, puesto que en ella se basa toda la seguridad de **VNC**, que es un programa muy seguro... excepto cuando alguien averigua la contraseña que has elegido. Cámbiala a menudo.

Password: *******

8 Cuando dos personas comparten el mismo escritorio, cada una con su teclado y ratón, puedes imaginarte el enredo que se puede armar. Puedes decidir si deben estar activos o no el teclado y ratón local y/o remoto.

Disable Remote Keyboard & Pointer

Poll Full Screen / Poll Console Windows Only / Poll Foreground Window / Poll On Event Received Only / Poll Window Under Cursor

9 **Update Handling** sirve para determinar el tipo de refresco de la pantalla en el lugar remoto. **Poll Full Screen** envía toda la pantalla cada vez que hay cambios, pero la transmisión es más lenta. La opción **Poll Foreground Window** sólo envía la ventana activa. **Poll Window Under Cursor** se combina con **Poll Console Windows Only** para transmitir la ventana que pide datos o tiene el cursor sobre ella. **Poll On Event Received Only** es el sistema más rápido porque envía la ventana afectada por las órdenes del teclado o ratón.

WINVNC COMO SERVICIO NT

Si usas Windows NT 4 o 2000, en lugar del servidor App Mode, es mejor que lo ejecutes como servicio (Service). Es más estable y tiene algunas ventajas. Por ejemplo, el servicio arranca junto al PC y no hace falta que un usuario esté conectado. El servicio VNC es capaz de detectar las teclas Ctrl+Alt+Supr, y esto te permite iniciar una sesión o rearrancar el servidor.

LA VERSIÓN "PRIVADA"

En los laboratorios de AT&T usan una versión diferente de VNC. Aseguran que no es por esnobismo, sino porque las diferencias hacen que su VNC sea demasiado complicado para la mayoría de usuarios, pero sin añadir opciones que nos puedan interesar. Por ejemplo, se conectan a VNC mediante las tarjetas identificativas que cuelgan de su ropa.

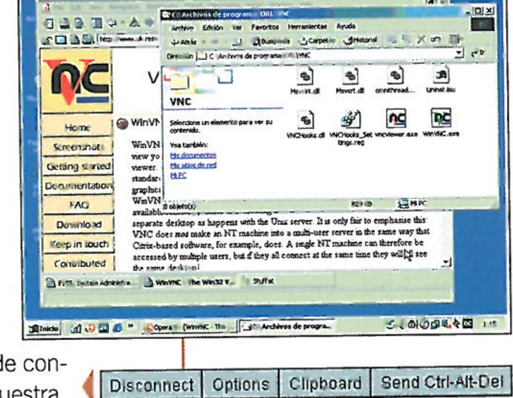
Visor VNCviewer

Cuando el PC tiene en marcha el servidor WinVNC, ya puede ser visitado a distancia, pero hace falta el visor. El sistema VNC dispone de dos visores, uno en Java y otro que consiste en un pequeño programa, el VNCviewer. El visor Java no necesita ninguna instalación y esto permite entrar en el sistema con cualquier navegador y sistema operativo que disponga de Java.

1 Para entrar con el visor Java en un PC, basta con abrir el navegador e introducir el http:// de rigor, la dirección IP del lugar visitado, dos puntos y el número de puerto, que es el 5800. Si entras en una máquina Linux el puerto es 5800 más el número de escritorio (por ejemplo, 5802 para el escritorio 2). Se abre un formulario donde debes introducir la contraseña.



2 A continuación, podrás ver el escritorio en la ventana del navegador y usarlo normalmente; como si estuvieses allí mismo, sólo que esta vez tu presencia es "virtual".



3 En la parte superior izquierda de la ventana hay 4 botones. **Disconnect** termina la conexión actual; **Options** abre la ventana de configuración del visor; **Clipboard** muestra el contenido del portapapeles del lugar remoto y **Send Ctrl-Alt-Del** envía una orden de reset. Esta última función sirve para iniciar una sesión o desbloquear la pantalla en Windows NT/2000.

Disconnect | Options | Clipboard | Send Ctrl-Alt-Del

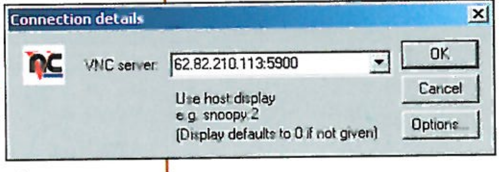
4 Aunque los valores por defecto funcionan en la mayoría de casos, en **Options** puedes cambiar los parámetros del visor cuando haya problemas. **Encoding**, **CopyRect** y **Draw pixel drawing** tienen que ver con las técnicas de compresión utilizadas durante la transmisión. También puedes girar los botones del ratón en **Mouse buttons 2 and 3**. Para que los cambios tengan efecto, pulsa **Dismiss**.

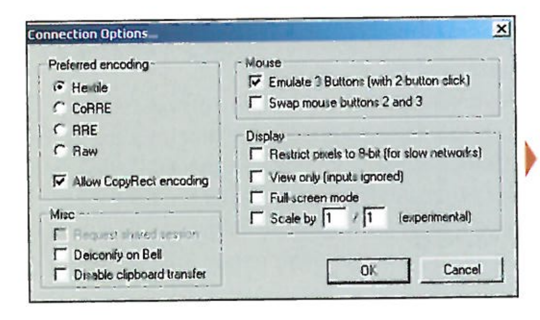
VNC Options

Encoding	Hextile
Use CopyRect	Yes
Mouse buttons 2 and 3	Normal
Raw pixel drawing	Reliable
CopyRect	Fast
Share desktop	No

Dismiss

5 El visor **VNCviewer** se ejecuta con la opción **Inicio/Programas/VNC/Run VNCViewer**. Se abre una ventana para entrar la dirección del lugar a visitar. Aquí no hay que entrar el http:// y basta con la dirección IP y el puerto, que ahora es el 5900 (o 5900 más el número de escritorio para los sistemas **Linux**).

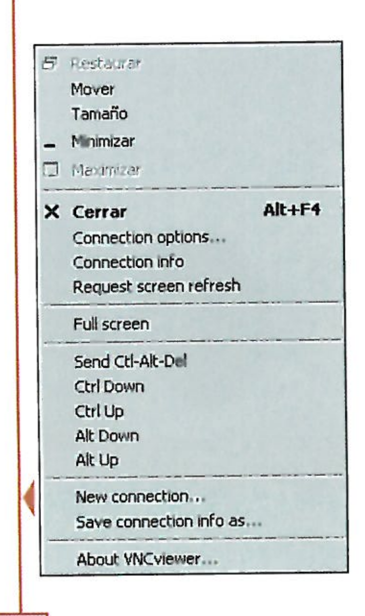




6 El botón **Options** abre una ventana con las mismas opciones que ya has visto en el visor Java, sólo que con dos nuevas secciones con parámetros interesantes: **Display** permite usar toda la pantalla para ver el escritorio remoto (**Full-screen mode**) y en **Misc** puedes desactivar la transferencia del portapapeles remoto (**Disable clipboard transfer**) y ganar velocidad. Aunque puedes modificar las opciones antes de entrar, también podrás hacerlo sobre la marcha a través del menú que verás a continuación.

7 Antes de entrar, un paso previo obligatorio es introducir la contraseña que te ha proporcionado el propietario del equipo remoto. A continuación, verás el escritorio en la ventana del **VNCviewer** y ya tendrás el control absoluto sobre el ordenador visitado.

8 Si haces clic en el icono superior izquierdo, se abre un menú contextual para acceder a las opciones que ya has visto (**Connection options**), trabajar a pantalla completa (**Full screen**), ordenar un refresco de pantalla (**Request screen refresh**), etc.





Crea tus macros

AHÓRRATE UNA PARTE DEL TRABAJO

LOS ORDENADORES SON ESPECIALMENTE ADECUADOS PARA LLEVAR A CABO TAREAS REPETITIVAS. A MENUDO, AL ESCRIBIR TEXTOS O RELLENAR FORMULARIOS, ACCIONES COMO TECLEAR NUESTRO NOMBRE, INTRODUCIR UNA CONTRASEÑA O PONER LA FECHA SE REPITEN MULTITUD DE VECES. AFORTUNADAMENTE, EXISTEN PROGRAMAS PARA EL PC QUE FACILITAN ESTAS TAREAS REPETITIVAS Y TE PERMITEN AHORRAR TIEMPO Y PULSACIONES.

Desde su origen, el PC se ha distinguido en gran medida por el uso intensivo del teclado. Tanto si se trata de escribir con un procesador de textos como si rellenas una hoja de cálculo o introduces información en una base de datos, el teclado tiene una gran preponderancia. Y es su versatilidad lo que desmarca al PC de dispositivos como las consolas de videojuegos o los ordenadores de bolsillo.

Sin embargo, obtener un buen rendimiento del teclado no es tarea fácil. Sus teclas son, además de su gran ventaja, su más importante inconveniente. Un usuario novato puede llegar a perder mucho tiempo buscando las teclas por el teclado. Y un usuario avanzado, si bien conoce la ubicación de cada tecla, es frecuente que escriba con dos dedos, situación que hace que la escritura de textos largos sea pesada y frustrante. Lo ideal es que el usuario dé un primer paso aprendiendo a escribir con todos los dedos, pues la ganancia en velocidad de escritura es enorme; pero se trata de un aprendizaje largo que exige disciplina y constancia, y probablemente no resulte útil a quienes escriben textos de cierta longitud de forma ocasional.

También los expertos mecanógrafos tienen sus problemas: tras horas de teclear, es frecuente sufrir dolores en articulaciones, especialmente en dedos, manos y muñecas. Por lo tanto, incluso ellos agradecerán cualquier ayuda que provenga del propio PC.

Además, cuando tienes que escribir con frecuencia datos concretos (un nombre, una contraseña, la fecha y hora, una marca...), agradeces la presencia de las macros de teclado, viejas conocidas de los usuarios del PC y tan antiguas como él. Siempre han existido medios para automatizar tareas repetitivas, medios tan antiguos como el propio sistema operativo DOS (el abuelo de Windows).

LOS ORÍGENES

Al principio fue el DOS, que venía equipado con un lenguaje de programación muy rudi-

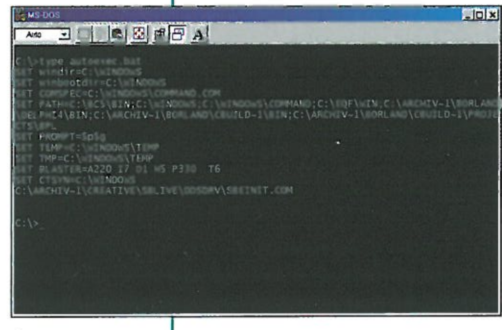
mentario pero eficaz: los archivos por lotes. Todos los usuarios del DOS conocen la existencia de un archivo llamado **autoexec.bat**, que se ejecuta cada vez que se inicia el equipo. Este archivo contiene una serie de instrucciones que se ejecutan una tras otra, automatizando el arranque del equipo. Actualmente sigue existiendo dicho archivo y Windows se encarga de absorber su funcionalidad.
Los archivos por lotes no se limitaban al **autoexec.bat** y cualquier usuario podía crear sus propios archivos por lotes para cubrir sus necesidades. Sin embargo, la sintaxis de las instrucciones era compleja para usos avanzados, por lo que normalmente sólo se utilizaba para cambiar de carpeta y ejecutar un programa con algunos parámetros. La principal limitación de los archivos por lotes era que sólo podían actuar sobre mandatos del sistema operativo, nunca en el interior de una aplicación. Por ejemplo, no podía usarse para arrancar un procesador de texto y además insertar en un nuevo documento la fecha y la hora; sólo podía iniciar el procesador de texto y esperar a que éste se cerrara para seguir emprendiendo acciones.

LAS MACROS

Por ello, pronto los principales programas para PC empezaron a incorporar medios propios para automatizar tareas en su interior. Es especialmente conocido el caso de **WordPerfect**, el rey de los procesadores en la era DOS, que llegó a incluir un lenguaje de programación completo, con decenas de mandatos para hacer prácticamente cualquier cosa de la que el programa fuera capaz mediante programación. Los programas se escribían con el propio tratamiento de textos y se guardaban como archivos especiales que posteriormente se podían ejecutar desde dentro de la aplicación. El modelo tuvo éxito y otras muchas aplicaciones siguieron su ejemplo.

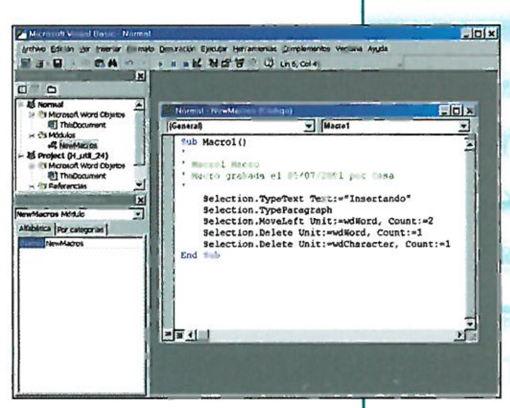
LLEGA WINDOWS: NOS VAMOS

Sin embargo, la llegada de Windows complicó inesperadamente las cosas. Los lenguajes de programación por lotes desaparecieron, simple y llanamente (podían seguir usándose en el modo DOS, pero no en el modo gráfico de Windows). La automatización de tareas se enfrentaba al nuevo problema del entorno gráfico y la multitarea. Por una parte estaba el ratón, que pasó a dominar la interfaz. Si bien es relativamente simple simular que se ha pulsado una tecla, ¿cómo simular la pulsación de un botón con el ratón? No sirven como referencia las coordenadas de la pantalla, pues la ventana que contiene el botón puede encontrarse en un sitio distinto en otro momento.
Windows 3.x incluía una grabadora de acciones que intentaba solucionar esta situación. Se trataba de iniciar la grabación, realizar una serie de tareas (abrir programas, redimensionar ventanas, pulsar botones, etc...) y parar la grabación al finalizar. Esta grabación podía guardarse en disco y repetirse en el futuro. Pero el gran problema era que la situación de partida tenía que ser idéntica; si no, todo empezaba a ir mal (los clics de ratón iban a parar al sitio equivocado, se activaba la aplicación que no correspondía, los atajos de teclado dejaban de funcionar...). El invento era tan precario que esta grabadora desapareció sin dejar rastro con la llegada de Windows 95.



DOS incorporaba un rudimentario pero eficaz lenguaje de programación basado en los archivos por lotes.

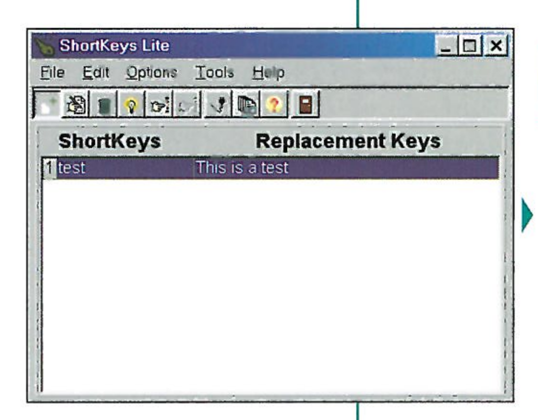
WINDOWS SE ESMERA



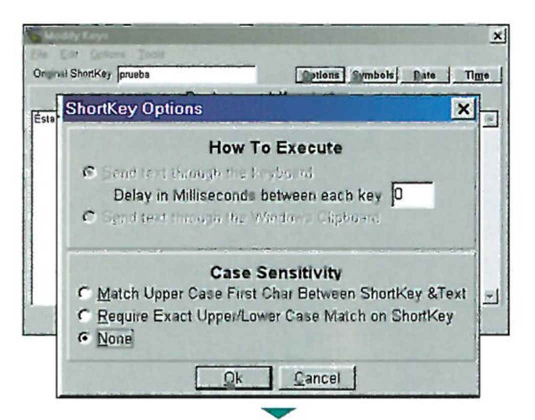
La pérdida de la posibilidad de programar el sistema con un medio sencillo ya ha sido resuelto. Actualmente, las aguas han vuelto a su cauce en un doble sentido: por una parte, Windows cuenta con un nuevo lenguaje de programación, VBScript, que permite programar acciones del sistema con fiabilidad. Es un lenguaje completo, derivado del BASIC. Por otra parte, las aplicaciones han "aprendido" a usar macros en el entorno gráfico, y algunas de ellas, como el paquete ofimático Office de Microsoft, cuentan con un verdadero entorno de programación de macros en su interior basado en Visual Basic for Applications (VBA). Estas macros permiten, de nuevo, automatizar cualquier cosa que el propio programa pueda hacer manualmente. El lenguaje VBA ha sido adoptado por otras muchas aplicaciones para programar sus propias macros, así que cuando aprendes por ejemplo a hacer macros con Word, te costará muy poco hacer macros luego con Corel Draw!

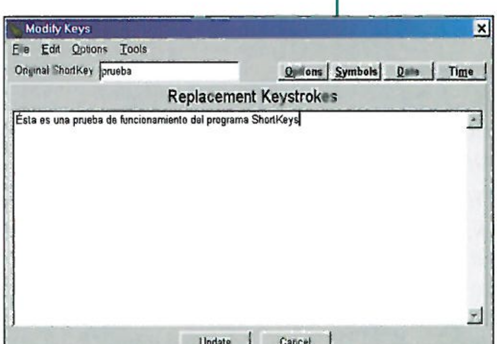
Cambiar el texto

ShortKeys presenta una interfaz sencilla pero muy adecuada para facilitar la sustitución de texto en cualquier aplicación. Si tienes en cuenta un par de aspectos importantes, lo estarás usando a toda potencia en pocos minutos. ¡Es así de simple! Uno de los problemas más frecuentes con ShortKeys es indicar cuándo debe sustituir texto y cuándo no. Te mostramos los mecanismos que incorpora el propio programa para resolver este problema



1 La ventana principal de **ShortKeys** muestra una lista de **ShortKeys** (lo que tú escribes) y **Replacement Keys** (lo que escribirá el programa). Esta lista irá creciendo a medida que añadas tus propios atajos. El primer botón de la barra de botones superior se usa para crear nuevos atajos. Púlsalo para iniciar la creación de un atajo de tu cosecha.



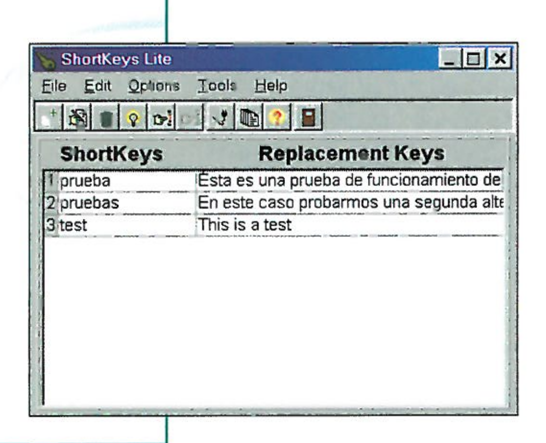


2 La ventana **Modify Keys** se usa para definir los nuevos atajos y modificar los ya existentes. En la parte superior, a la derecha de **Original ShortKey**, escribe el texto que tú introducirás en el teclado. En el panel inferior, bajo **Replacement Keystrokes**, escribe el texto que quieres que el programa **ShortKeys** escriba en sustitución del texto anterior. Como puedes ver, el espacio disponible es muy superior, porque de esta forma puedes escribir textos completos, de varias líneas de longitud, con puntos y aparte, etc.

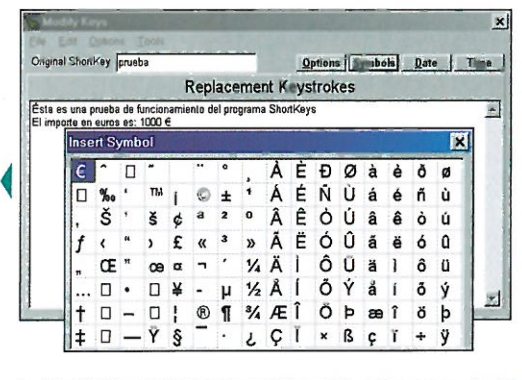
3 El botón **Options** de la barra de botones que se encuentra en la parte superior a la derecha permite configurar la ejecución de la sustitución. **ShortKeys** envía los caracteres de sustitución uno por uno a través del almacén del teclado que gobierna Windows. Si entran más caracteres de los que Windows puede tratar, se perderán algunos de ellos. Para evitar esto, puedes introducir un retraso en **Delay in Miliseconds between each key**. En la parte inferior define si **ShortKeys** debe fijarse en si lo que tú escribes está en mayúsculas o minúsculas y pegar el texto en concordancia. La primera opción se fija sólo en la primera letra, y la segunda en todo el texto. Si no importa este aspecto marca la última casilla, **None**.

SHORTKEYS Y LA UNIVERSALIDAD

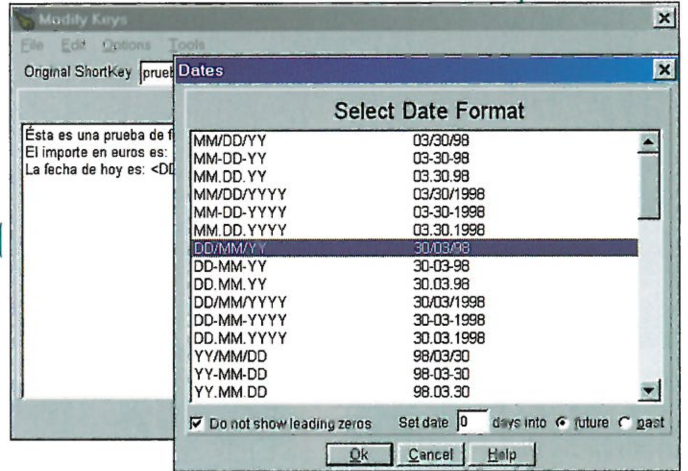
El programa ShortKeys representa una apuesta por la simplicidad. Su función es simple pero potente, ya que cuenta con un mecanismo para indicarle: "cuando se escriba tal cosa, tú la sustituyes por tal otra". Esta idea empieza a cobrar interés si tienes en cuenta que tú puedes escribir unos pocos caracteres y el programa se encargará de escribir tal vez una parrafada enorme, quizá insertando por el camino la fecha y la hora actuales. Si escribes a menudo determinados textos (como un encabezamiento o una despedida de un mensaje de correo), el ahorro que el programa es capaz de ofrecerte en pulsaciones de teclas llegará a ser muy alto, para beneficio de tus dedos.

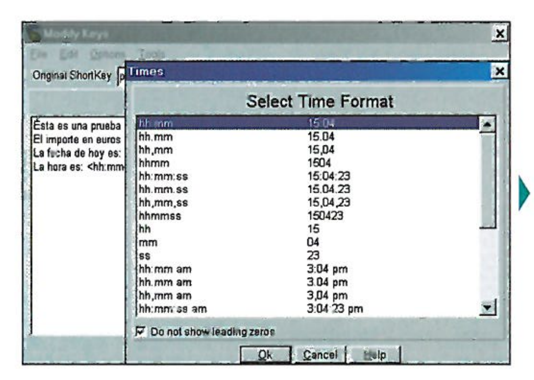


4 El botón **Symbols** se usa para introducir caracteres especiales, como el símbolo del Euro. Púlsalo para abrir la ventana **Insert Symbol**. Selecciona el símbolo que quieras insertar y pulsa el botón **Ok**: el símbolo aparecerá en el panel de reemplazo de teclas, en la posición donde se encontraba el cursor. Los símbolos que se pueden insertar son los caracteres extendidos; aquí no puedes, desafortunadamente, cambiar de tipo de letra e insertar símbolos de otras fuentes.



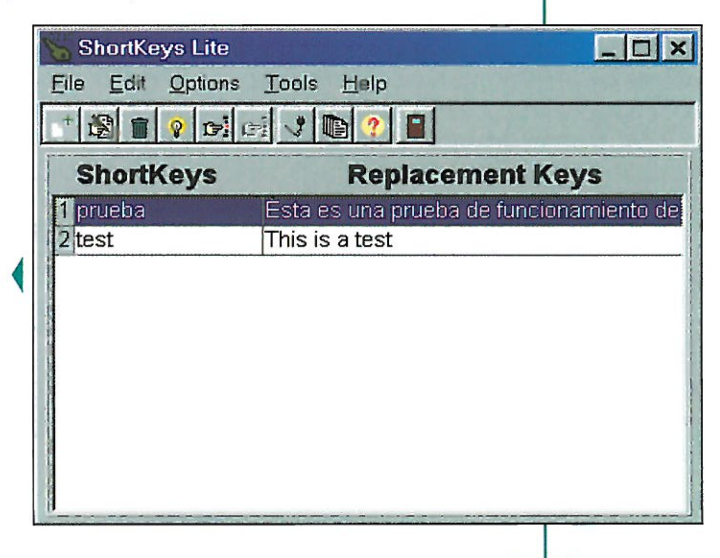
5 El botón **Date** sirve para introducir la fecha en el momento en que se ejecute la sustitución (su contenido se adaptará al día en que uses **ShortKeys**). En la ventana **Dates** selecciona un formato de fecha de la lista superior: **MM** significa mes, **DD** día y **YYYY**, año. Marca la opción **Do not show leading zeros** para que no aparezcan ceros innecesarios (el 4 de julio de 2001 será 4/7/2001 y no 04/07/2001). En **Set date** puedes introducir un número de días hacia adelante (marca la casilla **future**) o hacia atrás (marca la casilla **past**) respecto a la fecha real. Pulsa **Ok** para insertar el código correspondiente en el texto de sustitución.

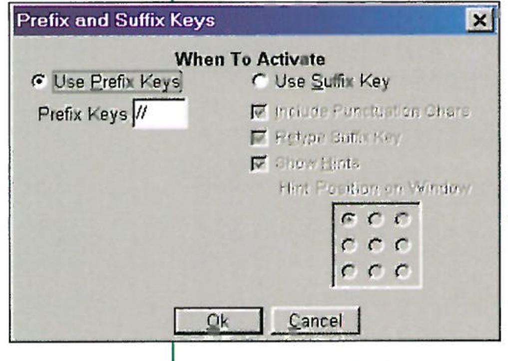


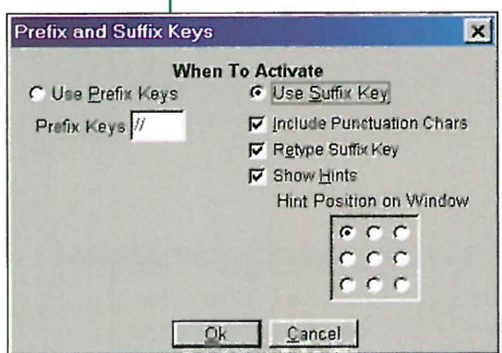


6 El botón **Time** es parecido al anterior pero aplicado a la hora. También en este caso, la hora que aparecerá en el texto de sustitución será la hora real; pero aquí no puedes avanzarla o retrocederla. Selecciona un formato de hora de la lista (fíjate en la columna de la derecha para ver cómo quedará), y marca la casilla **Do not show leading zeros** para que no aparezcan ceros innecesarios. Pulsa **Ok** para insertar el código necesario en el texto de sustitución. De nuevo, en la ventana **Modify Keys** pulsa el botón **Update** para incorporar el nuevo atajo a la lista.

7 En la ventana principal de **ShortKeys** verás que aparece el nuevo atajo que has preparado. Puedes usar los botones de la barra superior para efectuar las acciones más frecuentes. De izquierda a derecha, los botones permiten crear un nuevo atajo, modificar el atajo resaltado en la lista, borrar el atajo resaltado en la lista, activar/desactivar el atajo resaltado en la lista, buscar el primer atajo que contenga determinado texto (útil cuando tengas muchos configurados), buscar el siguiente atajo que contenga determinado texto, indicar caracteres de prefijo (se explica más adelante), exportar los atajos a un archivo de texto, abrir la ayuda y salir, el último, del programa.



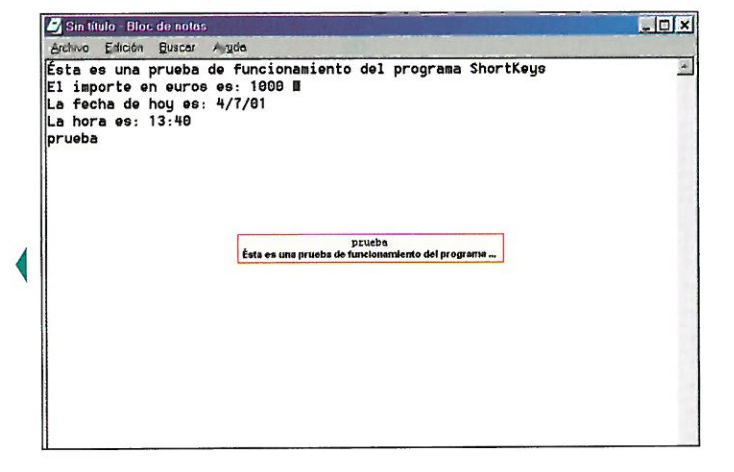




8 **ShortKeys** puede presentar un problema a la hora de sustituir texto. Si tienes una sustitución que activa con la palabra "prueba", ¿qué hacer cuando realmente quieres escribir sólo la palabra "prueba" sin que se sustituya nada? Pulsa el botón **Prefix keys** (el séptimo, que tiene un enchufe en el icono) para hallar la respuesta. Aparece la ventana **Prefix and Suffix Keys**. En ella puedes indicar cuándo sustituir el texto. Si marcas la opción **Use prefix keys**, **ShortKeys** sólo actuará cuando antes del texto de sustitución (en nuestro caso, "prueba") escribas los caracteres indicados en la casilla **Prefix Keys**. Si en esta casilla introduces dos barras inclinadas (//), para que **ShortKeys** sustituya "prueba" por el texto correspondiente deberás escribir **//prueba**.

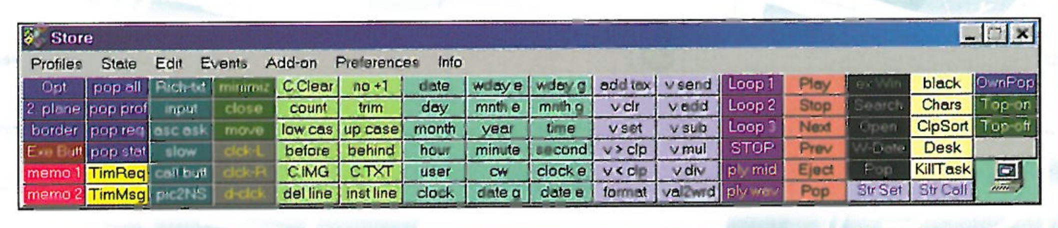
9 Si marcas la opción **Use Suffix Key**, en lugar de usar un prefijo, lo que desencadenará la sustitución es la forma de finalizar la entrada de texto. Con la casilla **Show Hints** activada, cuando escribas el texto que tiene que ser sustituido, una ventana mostrará el texto de sustitución. Si pulsas una tecla válida (Intro, espacio, Interrogación, Admiración), se producirá la sustitución, mientras que si pulsas otra tecla (otra letra, la tecla Esc), no se sustituirá. Esto es útil por ejemplo para tener textos a sustituir como "prueba" y "pruebas", pues te permite discernir cuándo aplicar la sustitución.

10 Es hora de probar el fruto de tanto trabajo. Si abres el bloc de notas y escribes en él **prueba**, aparecerá una ventana indicando el texto de sustitución de **ShortKeys**. Pulsa **Intro** para validar su sustitución y el texto se insertará en el documento. Recuerda que el programa funciona así cuando has activado la opción **Use Suffix Key** y tienes marcada la casilla **Show Hints**.



REMOTEKEYS Y LA SOFISTICACIÓN

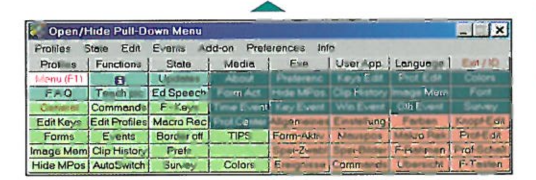
Mientras que ShortKeys es minimalista, RemoteKeys es la apuesta por la complejidad. ¿Para qué conformarse con automatizar unas pocas sustituciones de texto cuando con imaginación y esfuerzo puede automatizarse casi todo? RemoteKeys recobra la mejor tradición de las macros, programas con un lenguaje propio, y la une a una grabadora de macros para obtener un programa difícil de dominar pero tremendamente versátil y potente. Su interfaz es algo sorprendente y difícil de comprender al principio, y el sistema de ayuda no bate récords en cuanto a ergonomía y locuacidad, pero la potencia que esconde esta aplicación la hará muy apetitosa para los usuarios "manitas" a los que no les dé miedo ponerse a programar. RemoteKeys permite simular la pulsación de teclas especiales y del sistema (Alt, Ctrl, Mayús...), por lo que también puede abrir menús, cuadros de diálogo, ir a determinado sitio de un formulario y escribir en él. Esto se combina con la posibilidad de ejecutar acciones del sistema, como iniciar una aplicación.



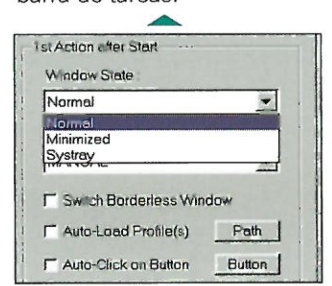
Potencia y complejidad

RemoteKeys es un programa que se toma muy en serio la exploración de todas las posibilidades de automatización de tareas y simulación del teclado. El resultado es una interfaz cambiante, difícil de comprender a primera vista y más complicada que la de ShortKeys, aunque más potente. En esencia, RemoteKeys asocia botones a acciones: pulsas un botón y ejecutas una acción. El tipo de acción asociada a cada botón es programable.

1 Al iniciar por primera vez **RemoteKeys**, la ventana que aparece está llena de botones. Empieza por poner un poco de orden en este caos haciendo que aparezca una barra de menú, pulsando el botón **Menu (F1)**, arriba a la izquierda. El despliegue de botones se usa para ejecutar funciones con el ratón; por ello, la ventana de **RemoteKeys** permanece a la vista aunque otra ventana esté activa. Los menús te permiten acceder a todas las acciones de **RemoteKeys** de forma alternativa a los botones.

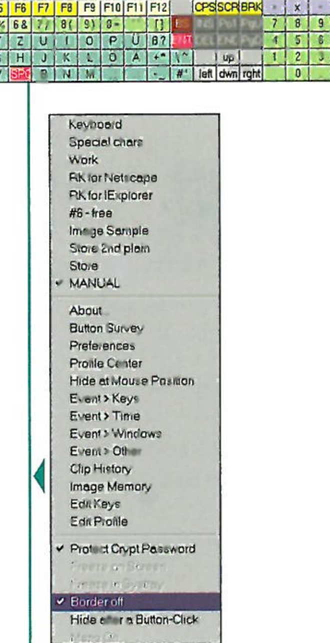


4 En el panel **1st Action after Start** eliges cómo debe aparecer **RemoteKeys** al empezar. En **Window State** decides si quieres ver la ventana normal, minimizada o sólo un icono en la barra de tareas. La casilla **Switch Borderless Window** elimina el borde de la ventana, como hemos visto antes. **Auto-Click on Button** hace que se simule un clic sobre un botón determinado del programa para desencadenar alguna acción. De las casillas de la derecha, merece especial consideración la titulada **Close Button: Hide instead Quit**. Si está marcada, cuando pulses el botón de cerrar en **RemoteKeys**, en lugar de cerrarse definitivamente, se queda instalado como icono en la barra de tareas.

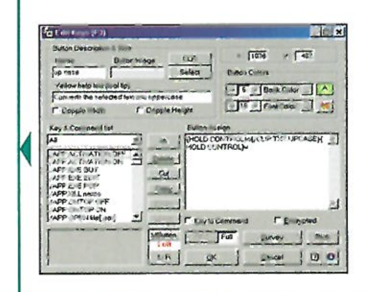


2 Uno de los usos más frecuentes es como teclado en pantalla. Para activarlo, abre **Profiles Keyboard**. **RemoteKeys** adquiere el aspecto de un teclado en el que puedes pulsar las teclas para enviar los caracteres a la aplicación que estés usando. Para que funcione, empieza por activar la aplicación receptora, por ejemplo el **Bloc de notas**, y luego pulsa botones en **RemoteKeys**.

3 **RemoteKeys** instala un icono en la barra de tareas de Windows, al lado del reloj. Un clic abrirá la ventana normal de **RemoteKeys**, mientras que un clic con el botón secundario abre un menú con los mandatos de uso más frecuente. Si seleccionas **Border off**, la ventana de **RemoteKeys** pierde su marco y la barra de título, quedando más pequeña. Esto es útil si quieres ganar espacio en la pantalla.



5 A partir de aquí, puedes recorrer cada uno de los perfiles para ver cómo funcionan. Para muestra, selecciona el perfil **Store** y haz clic con el botón secundario sobre el botón **up case**, un botón que pasa a mayúsculas el texto seleccionado. En el menú contextual selecciona **Edit Keys**. Podrás ver toda la lista de mandatos disponibles, y la macro concreta de este botón en el panel **Button Assign**. Como ves, vas a tener que estudiar si quieres llevar a **RemoteKeys** hasta el límite de sus posibilidades.



EL IDIOMA

Para configurar RemoteKeys según tus necesidades, pulsa la tecla F12 o abre el menú Preferences/Preferences. La primera opción, Language, te permite elegir el idioma. El programa contiene documentación para traducir toda la interfaz sin dificultades, siempre que conozcas en profundidad bien el idioma inglés o bien el alemán. Si es así y tienes tiempo, ya sabes qué buena obra del día puedes hacer hoy. Si mandas tu traducción al autor, la incluirá en próximas versiones y hará mención de tu nombre en el programa.

Tu mundo, tus reglas (2)

TUTORIAL DE GTKRADIANT

EL TUTORIAL DEL PROGRAMA GTKRADIANT CONSTA DE SENCILLOS EJERCICIOS QUE TE SERVIRÁN PARA CONOCER LOS PASOS BÁSICOS QUE TE PERMITIRÁN CREAR UN MAPA Y CARGARLO EN QUAKE 3 ARENA. TODO EL MAPA ESTÁ REALIZADO CON LAS TEXTURAS TIPO BASE, Y NO UTILIZA NINGÚN RECURSO (TEXTURA, SONIDO, ENTIDAD) AJENO AL JUEGO.

OBTENER TEXTURAS

Las texturas que utiliza Quake 3 Arena están clasificadas según la estética en dos categorías: base y gothic. Pero también hay otras categorías, como organic, sfx, liquid o cft, para los mapas captura la bandera. De esta manera se pueden cargar solamente las necesarias, y es más fácil trabajar con ellas y no mezclar estéticas. Pulsando la tecla "U" se mostrarán solamente las texturas en uso, y pulsando Control+A se mostrarán todas las texturas. En el menú Textures también se puede escoger la calidad de representación de las texturas en la cámara 3D: de wireframe (sin texturas, solo líneas de alambre) o trilinear (texturas con filtrado trilinear).

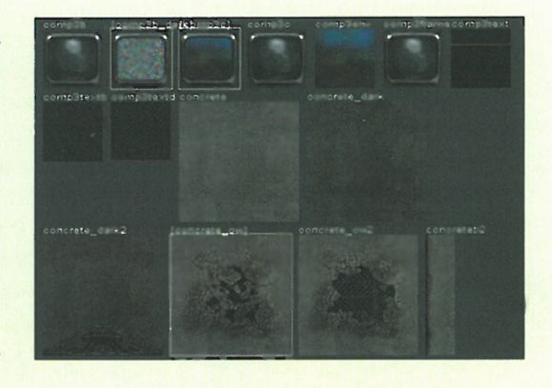
En la vista del mapa por defecto, si pulsas el botón primario del ratón y lo arrastras sin dejar de pulsarlo aparece un cuadrado rojo. Es la forma de crear los bloques que construirán el mapa. Una vez que se deja de pulsar el ratón, se puede seguir ajustando la forma del objeto; para alargar de un lado, basta con situar el ratón en la parte exterior del borde del que se quiera estirar.

LA PRIMERA HABITACIÓN

Si pulsas en el interior del objeto, lo moverás de sitio sin modificar su forma. Puedes ajustar su altura en la ventana de escala del eje Z, y también en la ventana del mapa, cambiando el punto de vista (icono **XZY** en la barra de herramientas). Para poder calcular bien las proporciones generales del mapa, incorpora la única entidad que se debe incluir obligatoriamente; la que determina el lugar donde aparecerá el jugador (sin ella no podrías entrar en el mapa). Para ello, escoge un punto en el mapa, pulsa el botón secundario, y del menú emergente escoge el menú **info** y la opción **info_player_deathmatch**. Esta entidad tiene las dimensiones del jugador y debes colocarla de manera que no intersecciones con ningún bloque del escenario. Ahora, debes "vaciar" el objeto, que es sólido, para convertirlo en una habitación. Aunque hay un botón (**hollow**) que realiza automáticamente esta tarea, es recomendable utilizar otro método, ya que éste dejará bloques que se interseccionan y, además, no permite establecer de antemano el grosor de los muros de la habitación "hueca" resultante. El método utilizado aquí es el de crear un bloque más pequeño. Con la rejilla en su tamaño por defecto, haz que el nuevo bloque sea dos unidades más pequeño que el grande en todas sus dimensiones, y elimínalo del bloque más grande. Para ello, utiliza el botón **CSG Subtract**, mientras está seleccionado. No obstante, los creadores de mapas más expertos prefieren construir sus habitaciones y corredores, bloque a bloque o muro a muro, ya que de esta manera controlan todo el proceso.

TEXTURAS BASE

Ahora que tienes una habitación vacía, procederás a aplicarle una textura. Selecciona todos los bloques que la componen y abre el menú **Textures**, escoge la opción **base** y después la opción **base_wall**, para cargar el grupo de texturas correspondientes. Con los bloques aún seleccionados, pulsa en la textura llamada **concrete_dark** y esta será aplicada a la geometría. Una vez aplicada, dirige la cámara hacia el interior de la habitación, selecciona el bloque que hace las veces de suelo y aplícale la textura **concretefloor1** (está en el grupo **base_floor** del grupo base de texturas).



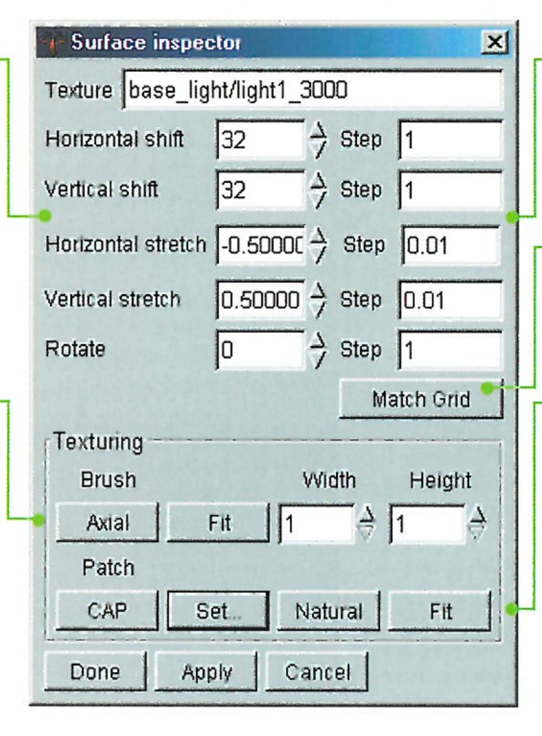
Ajuste de texturas

Las texturas son una parte fundamental de la creación de mapas. No solamente se utilizan para dar un rostro a los bloques de la geometría del mapa, sino que también contribuyen de forma importante a la iluminación del mismo y nos proporcionan gran cantidad de efectos especiales. La correcta aplicación de las texturas es uno de los aspectos más comprometidos de la creación de mapas, junto con una geometría limpia y lo más austera posible. Para estos ajustes se utilizan diversas herramientas, como el Surface inspector, o los shaders.
El Surface inspector (se accede pulsando la "S") se utiliza cuando se tiene seleccionado un bloque al que se le ha aplicado una textura. Lo más común es realizar ajustes de cada cara del bloque por separado, por lo que selecciona las caras pulsando sobre ellas con el botón del ratón mientras pulsas Mayús+Ctrl a la vez.



***Ajustes de la textura.** Aquí se realizan la mayoría de operaciones de ajuste. Permite desplazar la textura horizontal y verticalmente, así como efectuar rotaciones y también aumentar o disminuir la escala de la textura para ajustarla al tamaño de los bloques.*

***Ajustes de texturas en bloques.** El botón Axial revoca los cambios efectuados en los ejes X e Y, eliminando las rotaciones efectuadas en las texturas. El botón Fit hace que la textura se escale para ajustarse al ancho del bloquer; junto a éste, los controles Width y Height permiten establecer el número de repeticiones por toda la altura y anchura de la textura.*

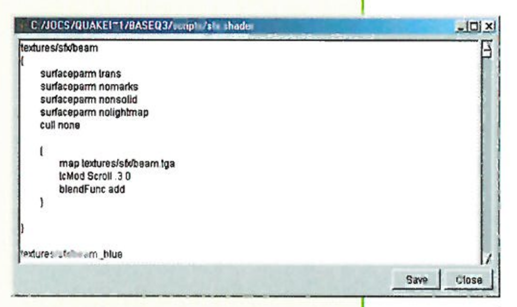


***Proporción del ajuste.** Los valores introducidos aquí dictarán las proporciones de los cambios que se producirán al efectuar algún ajuste. Cuanto más pequeños sean los valores, más control del ajuste se tendrá.*

***Ajuste a la rejilla.** Permite que los ajustes de la textura se ajusten a la rejilla escogida en el mapa.*

***Ajustes de texturas en mallas.** Lo que se conoce normalmente en modelado 3D como malla es llamado en GtkRadiant "patch", y sirve para ajustar texturas en formas curvas. Para ajustar las texturas sobre este tipo especial de bloque, se utiliza el botón CAP, que rellena los espacios entre la geometría sólida o bloques, y las mallas. El botón Set ajusta la textura a los valores X e Y de la malla, mientras que el botón Natural la ajusta a la forma de la malla de la manera más natural posible (debería ser nuestra primera opción de ajuste). Por último, el botón Fit ajusta la textura al tamaño total de la malla, sin repeticiones.*

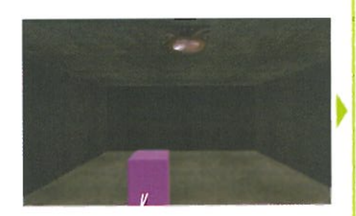
SHADERS



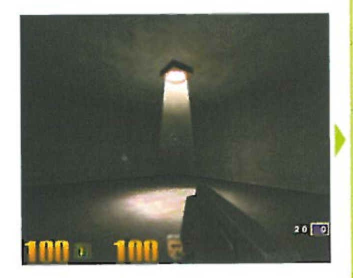
Con este nombre se conocen unos pequeños archivos de texto que describen el comportamiento de las texturas en el juego. Por ejemplo, el grupo de texturas base_light contiene su correspondiente archivo de texto base_light.shader (en el directorio baseq3\scripts del directorio Quake 3 Arena). No todas las texturas tienen su correspondiente *shader*, aunque podrías crearlo si no lo tuviesen. Junto con GtkRadiant se incluye un manual de *shaders* que incluye la sintaxis y los argumentos necesarios para controlar el comportamiento de las texturas. Por ejemplo, puedes definir si la textura es de un líquido, si corresponde al cielo, la cantidad y color de la luz que emite, etc. En la imagen puedes ver el *shader* de la textura beam del grupo fx, que utilizarás más tarde para crear el efecto de un foco de luz, cargado en el editor de *shaders* (hacer clic en la textura mientras se pulsa Mayús para abrir el editor).

Iluminación

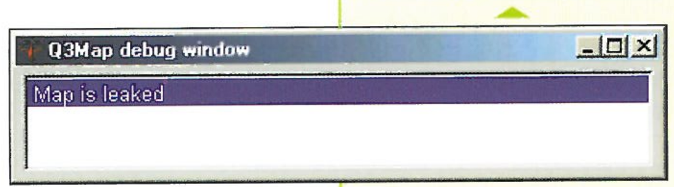
En estos momentos, una vez creada la habitación y otorgada la textura, lo único que le falta al mapa para poder ser compilado y cargado en Quake 3 Arena es una entidad de luz. El mapa está sellado (no hay fugas ni aberturas al exterior), se le han aplicado texturas y posee una entidad tipo info_player_deathmatch. Pero si lo compilases ahora no podrías ver nada. Existen diversas maneras de añadir luz a un mapa: colocando una entidad tipo luz (pulsando el botón secundario del ratón en el mapa y escogiendo la opción light), asignando una luminosidad general a todo el mapa (útil para realizar una comprobación rápida pero que carece de los matices necesarios para un mapa de calidad), o bien utilizando una textura que emita luz.



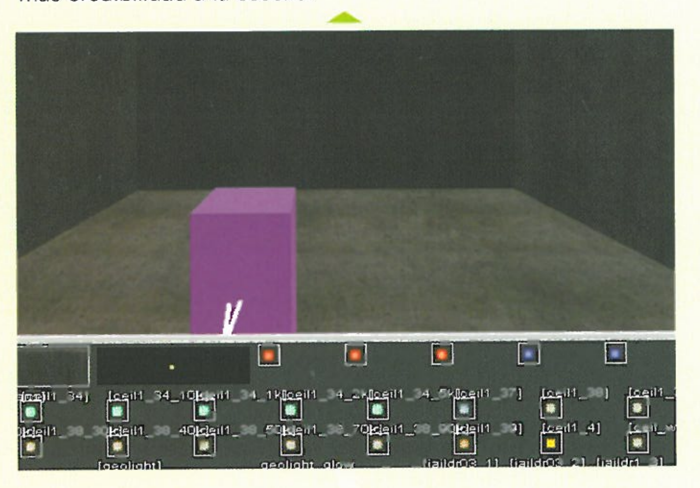
1 En primer lugar crearás un objeto para dar forma a un punto de luz que situarás en el techo. Con unas dimensiones de 32x32x16 (ancho, largo y alto), le aplicas la textura **light1_3000** del grupo de texturas **base_light**. Finalmente, ajusta la textura para que coincida con la forma del objeto y realiza los ajustes finales para situar el foco en el lugar escogido en la habitación, recordando que no debes crear intersecciones entre las caras de los bloques.



3 Compila el mapa (escoge la primera opción del menú **Bsp, bsp_FullVis** (vlight)). En la consola aparecerán los mensajes de error que se encuentran mientras se procesa el archivo MAP para convertirlo en un archivo BSP. Si aparece el mensaje **Map is leaked** quiere decir que el espacio del mapa (en este caso una habitación) tiene una fuga hacia el vacío. Se puede imaginar un mapa de **Quake** como un espacio construido por bloques que separa el interior (las zonas visibles) del exterior, el vacío.



2 Aunque la textura elegida emite luz (aparece resaltada por una línea blanca en la ventana de texturas), no es suficiente para iluminar correctamente la habitación. Por ello, añade una entidad de luz, debajo del foco y casi tocando el suelo. Por defecto, la cantidad de luz asignada es de 300. Para esta pequeña habitación reduce la intensidad a 200. Para conseguir el efecto de foco, construye un cono, y lo cortas y ajustas de manera que tenga la forma del haz de luz para el foco. Le aplicas la textura **beam** del grupo **fx**, teniendo cuidado de ajustar la textura al tamaño del cono y de que la cara del cono que mire al suelo tenga la textura **nodraw** (**grupo common**). De esta manera conseguirás un efecto de haz de luz que dará más credibilidad a la escena.

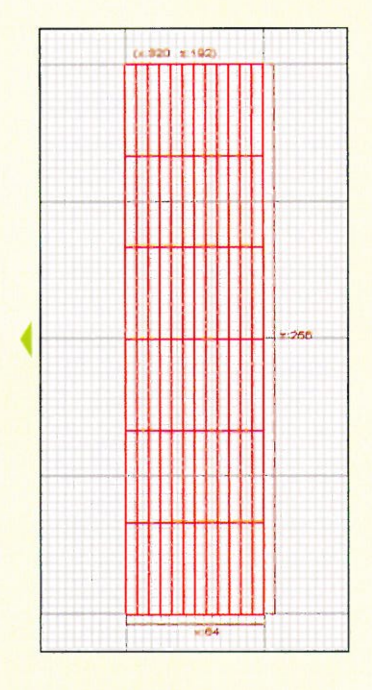


4 Es el momento de ejecutar **Quake 3 Arena**, carga el mapa y compruébalo dentro del juego. Para ello, se debe pulsar la tecla "\" (justo encima de la tecla **TAB**) para acceder a la consola. Dado que puede accederse a la consola en cualquier momento del juego, si lo haces mientras estás ya en el mapa, es decir, jugando, debes preceder cualquier comando con el carácter "/", ya que de lo contrario lo que harás será enviar un mensaje a los demás jugadores. El primer comando a introducir es **sv_pure 0**, que permite que el juego cargue un mapa que no cumpla con las condiciones de un "servidor puro" (un mapa que pueda ejecutar un servidor sin violar las reglas del juego de **Quake 3 Arena**). Después, para cargar el mapa escribe **devmap** seguido de un espacio y el nombre del mapa (en este caso **devmap map_1**).

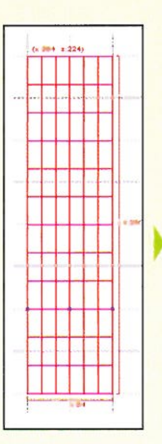
Superficies curvas

Una de las mayores novedades tecnológicas de Quake 3 Arena es la inclusión en la geometría de las superficies curvadas. Para ello, en el editor se crean mallas (llamadas *patches*) que una vez ajustadas representarán geometrías curvas en los mapas.

1 Empieza creando un bloque alargado en la vista frontal (x=256, y=128, z=64), lo seleccionas y escoge la opción **Square Cylinder** en el submenú **More Cilindres** del menú **Curve**. Para que la curva tenga la definición necesaria, aumenta el número de filas en las que se ha divido el bloque original mediante la opción **Add (2) Rows** del submenú **Insert** del menú **Curve**. Finalmente, en el mismo menú escoge la opción **Re-disperse Rows** del submenú **Matrix**, para que la filas estén repartidas proporcionalmente.



2 Mediante el botón **Pacth Bend Mode** inicia la deformación que convertirá un bloque alargado en un arco. Esta operación consta de varios pasos, y en cada uno de ellos aparecerá una ventana explicativa (en inglés) indicando lo que hay que hacer. En primer lugar elige el eje de torsión del bloque y con la tecla **Tabulador** pasa de un eje a otro y lo seleccionas pulsando **Entrar**. Después selecciona el eje de rotación de la misma manera, pulsando **Entrar** de nuevo (dependiendo de la torsión que se necesite es conveniente cambiar de vista en el mapa para escoger los ejes adecuados).



3 Finalmente, escoge la cara que se debe torcer y la arrastras hasta que el bloque adopte la forma deseada. Para completar el arco, debes repetir la operación con el otro extremo del bloque, aún sin curvar. De ahí la importancia de elegir bien el tamaño del bloque inicial, ya que debe ser suficiente para completar la figura. Si deseas realizar ajustes, al igual que con los bloques regulares, pulsa "V" y accederás a la edición de vértices.

CREACIÓN DE UN ARCO

El tamaño inicial del bloque es muy importante, ya que tras convertirlo en una malla y deformarlo deberá quedar justo a la medida. Después, es necesario aplicarle una textura y ajustarla; una operación muy importante en aquellas formas como los arcos que necesitan de una textura específica.

ÁNGULOS Y TAPAS

Existen dos tipos especiales de curvas muy útiles para completar arcos y otras superficies que al aplicárseles una textura muestran algunas de sus caras sin texturas. En el menú Curves se pueden escoger las opciones Bevel (un ángulo que cubrirá la mitad de un arco) o Cap, que formará una tapa con la forma de un arco completo (hay otras opciones en el submenú More End caps and Bevels). Dependiendo de la textura que quieras colocar, deberás optar por realizar un arco completo o utilizar un ángulo (Bevel) o una tapa para completar la geometría. El bloque y la tapa se agruparán después como func_entity_group de manera automática (seleccionándolos y escogiendo la opción Ungroup Entity del menú Selection podrás manipularlos de manera independiente de nuevo). Dependiendo de la forma del bloque se creará la tapa adecuada: si es un cilindro se añadirán las tapas para cerrarlo, etc.

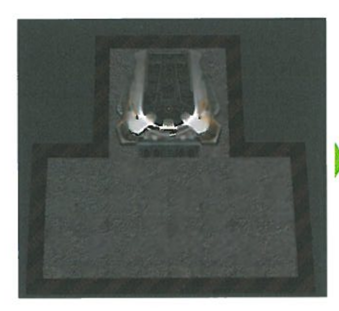
Cap

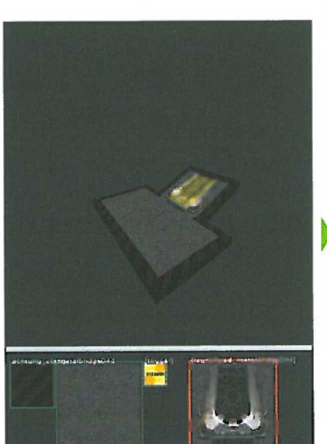
Square Cap

Bevel

Trabajando con entidades

Las plataformas de salto son utilizadas en casi todos los mapas, proyectan a los jugadores por el aire y se han convertido en los sustitutos de las plataformas elevadoras de anteriores versiones de Quake. Las plataformas ahorran geometría en forma de escaleras o elevadores y permiten una gran flexibilidad. También afectan de manera importante a la navegación del mapa y permiten diseños muy abiertos, como lo muestran algunos mapas especiales de Quake 3 Arena.

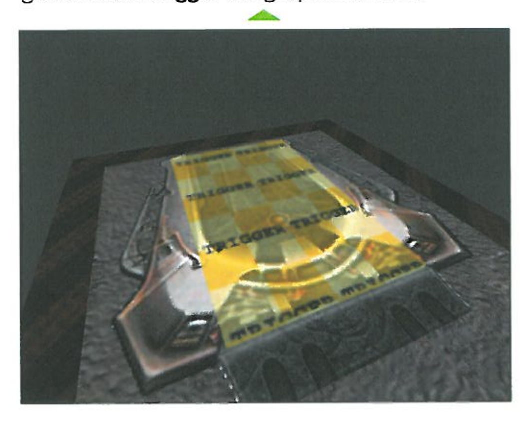




1 En primer lugar, escoge la textura para la plataformas de salto. Éstas se encuentran en el grupo de texturas **sfx**, desde el menú **Textures**. Como su tamaño es de 128 por 128 unidades del mapa, crea un bloque con esas medidas y le das 64 unidades de altura. Después crea un área de despegue y lo rodeas todo (plataforma incluida) con un borde de bloques con una textura diferente.

3 Finalmente, gira unos 25° la plataforma con respecto a la base, junto con el borde y el bloque que actuará de disparador. Para evitar que las texturas de los objetos queden mal alineadas puedes escoger la opción **Texture Lock** en el menú Textures. Si en el menú de opciones **Project Settings** del menú **File** escoges **Use brush primitives in MAP files**, el bloqueo de texturas estará activado siempre (aunque se trata de una función experimental).

2 Ahora debes crear un bloque un poco más pequeño que la plataforma de salto y situarlo directamente encima de esta, de manera que sobresalga. Ese será el "gatillo" que, al pisarlo, disparará la acción de enviar por los aires al jugador. Para este bloque escoge la textura **trigger** del grupo **common**.

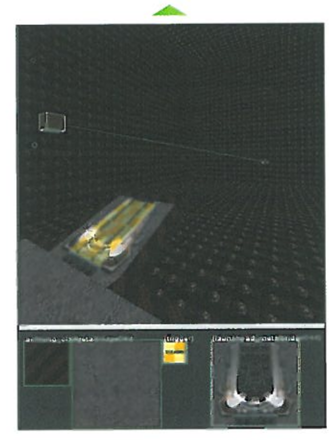


4 Selecciona todos los bloques que componen la plataforma, los duplicas y gira 180°. Aleja las plataformas a la distancia que desees y crea un bloque que las englobe para cerrar el mapa. Escala ese bloque adecuadamente para poder realizar el salto y déjalo hueco.

5 Para crear el salto necesitas un origen y un destino. El origen será el bloque que has colocado justo encima de la plataforma con la textura **trigger**. Lo seleccionas y pulsas el botón secundario escogiendo la entidad **func_push**. Ahora coloca el cursor donde desees que aterrice el jugador y de nuevo crea una entidad. Escoge esta vez la entidad **target_position** y la recolocas asegurándote de que esté por encima de la entidad **func_push**. Finalmente, haz lo mismo para la otra plataforma, añ ade un **info_player_deathmatch**, compila y prueba el mapa.

MODIFICANDO LAS ENTIDADES

Las entidades de todo tipo, desde las luces a las puertas, las rampas de lanzamiento o los sonidos y efectos especiales suelen ser los últimos elementos que se añaden a un mapa. Puedes aprovechar las opciones de compilación (menu Bsp), para compilar solamente las entidades. En el caso de la rampa de lanzamiento, será necesario ajustar bien el lugar de aterrizaje (entidad target_position), por lo que puedes utilizar la opción de compilación bsp_Entities y probar las distintas posiciones sin tener que compilar toda la geometría de nuevo. Solo hay una excepción a esto, y son las luces, ya que si se mueven de sitio será necesario compilarlas de nuevo con la opción re_Light.



Un mundo de efectos

PICTURE PUBLISHER 8 (2)

EN TU PRIMER CONTACTO CON ESTA VERSIÓN DE PICTURE PUBLISHER TUVISTE LA OPORTUNIDAD DE COMPROBAR LA IMPORTANCIA DEL COLOR EN EL TRATAMIENTO Y RETOQUE DE IMÁGENES. AHORA VAMOS A DAR UN PASO MÁS, QUE NOS DEBE CONDUCIR AL MUNDO DE LOS FILTROS Y EFECTOS ESPECIALES. UN MUNDO APASIONANTE POR LOS RESULTADOS QUE UNA APLICACIÓN COMO ESTA ES CAPAZ DE OFRECER.

Picture Publisher 8, como cualquier programa de retoque fotográfico de prestaciones profesionales, incorpora una interesante librería de efectos especiales y filtros que pueden aplicarse sobre las imágenes con las que se está trabajando para conseguir resultados espectaculares. Todos estos efectos especiales y filtros se consiguen tras aplicar al archivo gráfico una larga serie de cálculos matemáticos complejos que tienen como fuente los datos que componen la imagen original y cuyo resultado son otros datos que acaban resultando en una nueva imagen. Por tanto, según sean el tamaño y la resolución de una imagen, la aplicación de un filtro determinado puede tardar desde unas décimas de segundo a varios minutos. En este aspecto, debes saber que la potencia de tu ordenador (tanto la que es capaz de dar la CPU como la memoria RAM, principalmente) es un aspecto clave a la hora de llevar a cabo este tipo de cálculos. Para que puedas observarlo, planteamos unos ejemplos que te permitirán comprobar los resultados que son capaces de ofrecer estos filtros. Resulta imposible mostrarlos todos en estas páginas, por lo que, tomando como punto de partida lo que aquí se explica, puedes empezar a probar con las variadas opciones que ofrece el programa. Sólo con la práctica y, porqué no decirlo, con el tiempo empleado en el análisis de los resultados, se pueden llegar a conocer todos estos filtros.

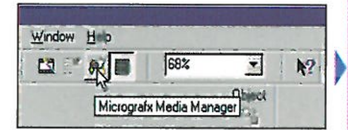
EL TEXTO, UN ELEMENTO MÁS

En las páginas que dedicamos a esta segunda entrega de **Picture Publisher 8**, también explicamos detalladamente el funcionamiento de las herramientas de texto, que como en los otros programas de estas características, es tratado como un elemento más, es decir, como un objeto. Como ocurre con el resto de herramientas, la cinta abre nuevas opciones.



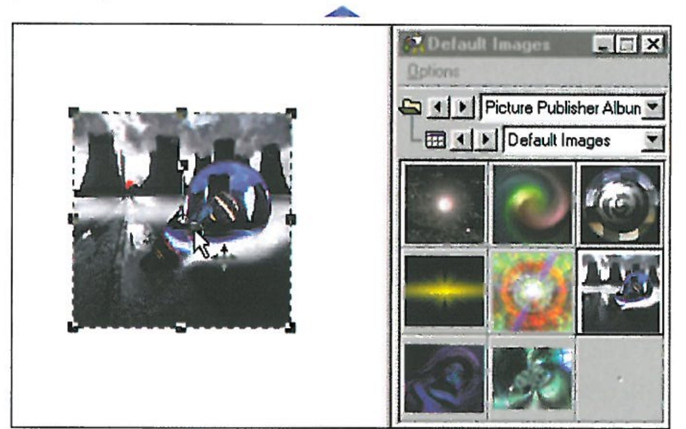
Las opciones de texto

El tratamiento que recibe el texto en este tipo de programas de retoque de imágenes es, siempre, especial; diferente al que, por ejemplo, se le da en un procesador de textos. El texto es, en definitiva, un objeto más, que se puede mover, cambiar de color, ampliar o reducir, etc. Con un ejemplo podrás ver las posibilidades que, en este sentido, ofrece Picture Publisher.



1 Vas a añadir un nuevo elemento gráfico a una imagen. Crea una nueva imagen con unas dimensiones de 15 x 15 cm. A continuación dirígete a la barra de herramientas y pulsa en el icono **Micrografx Media Manager** donde podrás escoger entre diferentes grupos de imágenes que te ofrece el programa.
Selecciona la imagen 6 (la segunda de la tercera columna). Si te has fijado, el icono de **Micrografx Media Manager** aparece en el grupo que el instalador ha creado en el momento de instalar el programa.

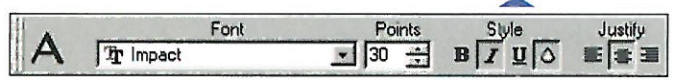
2 Haz clic en **image6** y arrástrala hasta la ventana de trabajo **untitled 1**, donde quedará insertada. Ahora podrás cambiar su tamaño, ya que en este ejercicio se pretende que esa imagen ocupe todo el fondo de la ventana. Observarás que tiene unos indicadores de dimensión.Arrastra antes con el cursor hasta la esquina de esta ventana de trabajo la imagen y, una vez esté encajada en la esquina, con el cursor situado sobre la esquina superior izquierda y pulsando a la vez la tecla **Mayús** de tu teclado conseguirás expandir esta imagen hasta que ocupe la esquina contraria de la ventana.



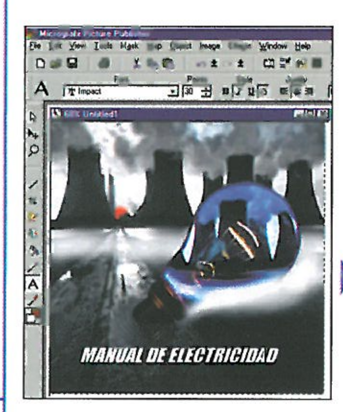
3 Una vez arrastrada hasta esta otra esquina pulsa el botón de selección, **Selector Tool**. La imagen ya está insertada en el fondo. Ahora incluiremos un texto sobre esta imagen. Al hacerlo, se convierte en un objeto flotante que se puede mover, editar y transformar. Asegúrate que el blanco (**White**) es el color activo en **Color Swatch**.



4 Pulsa en la herramienta **Text** (texto) de la barra de herramientas principal. En la lista de fuentes que se abre, haz clic en **Impact**. En la caja **Points** (puntos) marca **30**. Haz clic en el botón **Italic**. Sitúa el cursor sobre la imagen y pulsa una vez.



5 **Picture Publisher** te marca un punto de inserción en el que puedes empezar a escribir. El punto de inicio del texto es un detalle poco importante ya que puedes manipular el texto una vez escrito. Escribe **MANUAL DE ELECTRICIDAD** y haz doble clic con el ratón para crear un objeto flotante desde el texto.



¿SABÍAS QUÉ?

Puedes cambiar la transparencia de los objetos y usar el modo de mezcla para controlar la relación de color entre los objetos utilizando las diferentes opciones que aparecen en la herramienta selector. El área de transparencia te permite especificar el grado en el que quieres ver a través de un objeto situado en la imagen base. Los valores oscilan entre 0 y 99. Si indicas el valor 0 no verás nada, mientras que si indicas el valor 99 podrás verlo todo a través del objeto.

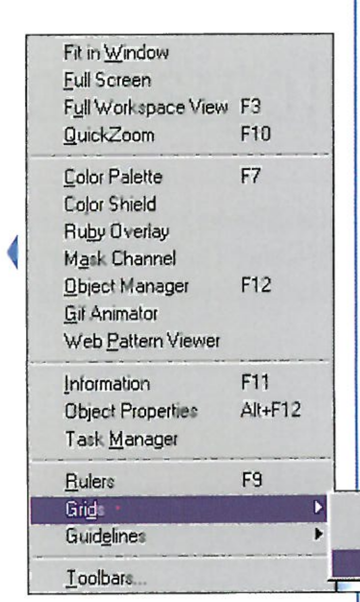
6 Si pulsas el botón **Selector Transform Tool** conseguirás activar las opciones de rotación y efecto visual que puede ofrecerte este programa para la herramienta de **Texto**, reflejadas sobre la cinta. Otra posibilidad sería la utilización del efecto de transparencia controlado por un determinado porcentaje sobre el fondo.

68% Untitled1
Selector Transform Tool



7 Para alinear tu texto correctamente en la imagen, necesitas establecer una red o rejilla. Una red está formada por una serie de líneas verticales y horizontales que cruzan el área de la imagen. En el menú **View** (ver), haz clic en **Grids** (rejas) y en **Grid Setup**. Se abrirá la caja de diálogo.

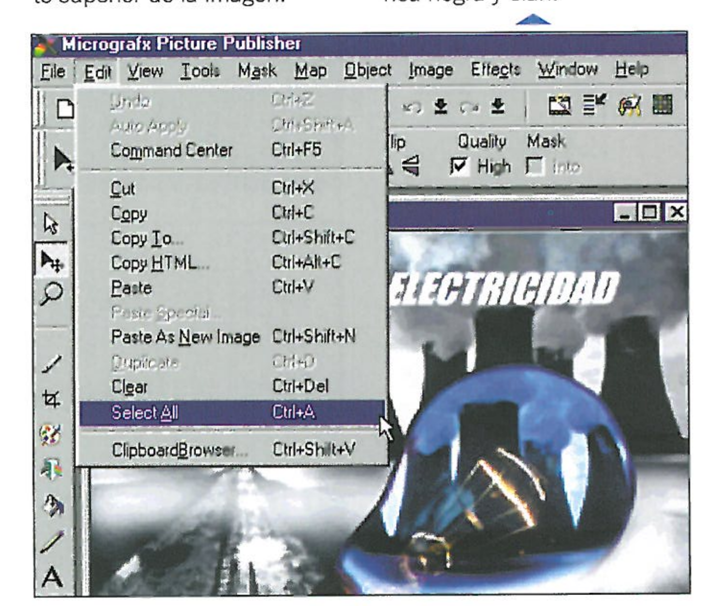
8 Selecciona **inches** (pulgadas) y en anchura y altura escribe **0,10**. Haz clic en **Show Grids** (mostrar reja). La opción **Show Grids** te permitirá mostrar y ocultar las rejas en la imagen activa. Pulsa en **Snap On** y después en **OK**. La caja de diálogo de **Grid Setup** se cerrará y aparecerá la reja.





9 Puedes crear la copia de un objeto siguiendo los siguientes pasos. Seleccionado el texto y pulsando copiar y pegar desde la barra de menús. Para este ejemplo, copia un segundo texto que colocarás en la parte superior de la imagen.

10 En el menú **Ver** haz clic en **Grids** y en **Show Grid**. Comprobarás que la reja se oculta. Para aplicar la diapositiva a todos los objetos de texto a la vez, mejor que individualmente, agrupa los objetos entre ellos. La herramienta **Select All** (seleccionar todo) selecciona todos los objetos. Cuando hayas hecho esto, puedes trabajar con ellos como con un grupo. En el menú **Edit**, haz clic en **Select All**. Seleccionarás así todos los objetos, subrayándolos con una línea negra y cian.



Size... Ctrl+Alt+Y
Align... Ctrl+Shift+O
Position... Ctrl+Shift+Q
Arrange
Order
Rotate
Crop
Drop Shadow...
Combine
Feather Object... Ctrl+B
Merge Mask Ctrl+Shift+M
Create Object From Mask Ctrl+W
Delete Objects
Edit Object Alpha
Hide Marquee Ctrl+End
Objects Together Ctrl+Shift+D
All Objects With Base Ctrl+Shift+F
Selected Objects With Base Ctrl+Shift+U

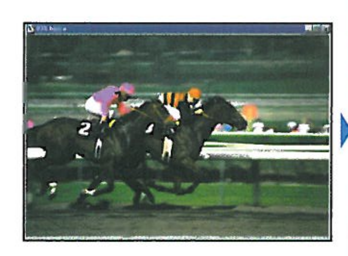
11 En el menú **Object**, pulsa **Combine** y haz clic en **Objects Together** (todos los objetos juntos). Pulsa en la barra de título de la imagen.

¿SABÍAS QUÉ?

El objeto texto puede no estar colocado en el lugar que deseamos en la imagen. Pulsa y mantén presionada la tecla SHIFT y usa las flechas del teclado para centrar el texto en la imagen.

Efectos fotográficos

En esta entrega se han incluido las opciones básicas para editar o convertir imágenes fotográficas. La amplia galería de efectos que nos ofrece Picture Publisher 8 te facilita ese trabajo. Gracias a las posibilidades de esta aplicación, podrás mezclar diferentes imágenes y añadirles efectos o filtros de forma que el resultado final de tus creaciones ganará en calidad y espectacularidad.

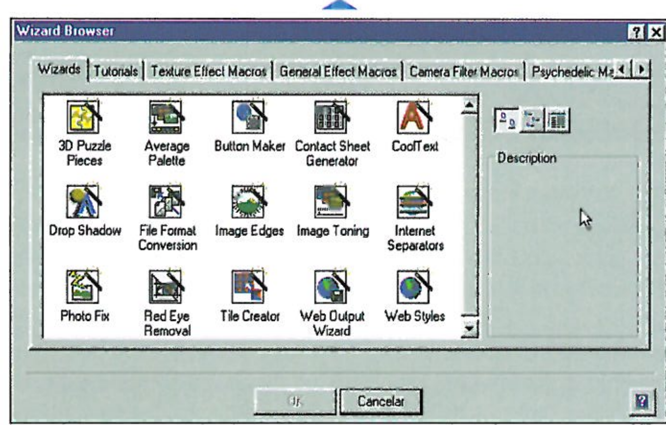


1 Este ejercicio tiene como base una imagen que encontrarás en el CD-ROM (**hípica**). Accederás a ella pulsando en el menú **File/Open**. Comprueba que es una imagen con formato **TIFF**, uno de los muchos con los que es capaz de trabajar el programa.

2 A continuación dirígete a la barra superior de herramientas. Junto al icono **Micrografx Media Manager** encontrarás otro icono llamado **Wizard Browser**. Si lo pulsas se abre una ventana que cuenta con distintas pestañas que reúnen las diferentes familias o categorías de efectos sobre texturas, efectos fotográficos, tutoriales, etc. (Para recorrer todas estas opciones, tienes dos botoncitos en forma de flecha que apuntan a derecha e izquierda). Estas opciones también puedes encontrarlas en la barra de menús, en **Effects**. Prueba con algunos de ellos para ver qué resultado ofrecen.



3 Con la imagen activa, haz clic en la ventana **Wizard** en el efecto **3D Puzzle pieces.** Sigue las instrucciones que van apareciendo. Según la variación que quieras aplicar a este efecto, en estas ventanas previas podrás modificar los puntos que desees. Comprueba el resultado después de un tiempo en el que el programa procesa las imágenes. El resultado es espectacular, una imagen fotográfica que recuerda a un puzzle.



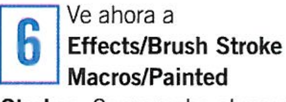




4 Prueba con otro efecto de la categoría **Camera Filter Macros, Night vision**. Ofrece un resultado de la visión desde unos prismáticos con visión nocturna. Cada una de estas categorías aporta un buen número de efectos cuyo resultado final dependen, en buena medida, de la imagen base con la que se esté trabajando.



5 Un efecto sencillo pero que ofrece resultados que siempre llaman la atención es el de convertir una fotografía en un dibujo que, supuestamente, se ha realizado con una pluma estilográfica. Antes de aplicar el efecto, debes dirigirte al menú **Image** y escoger **Convert To/Grayscale** (escala de grises).



6 Ve ahora a **Effects/Brush Stroke Macros/Painted Strokes**. Comprueba el resultado. Parece una lámina.

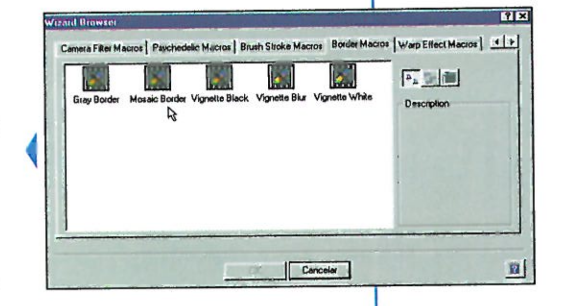
Deja "volar" tu imaginación

Vamos a llevar a la práctica las dos herramientas comentadas en esta entrega con otra imagen de fondo, un globo, que encontrarás en el CD-ROM. Se va a crear un póster anunciando un festival en el que participarán globos aerostáticos.

1 Haz clic en **File/Open** y busca la imagen llamada **globo** que se encuentra en el CD-ROM de esta entrega. Una vez insertada la imagen en el área de trabajo vamos a modificar su textura.



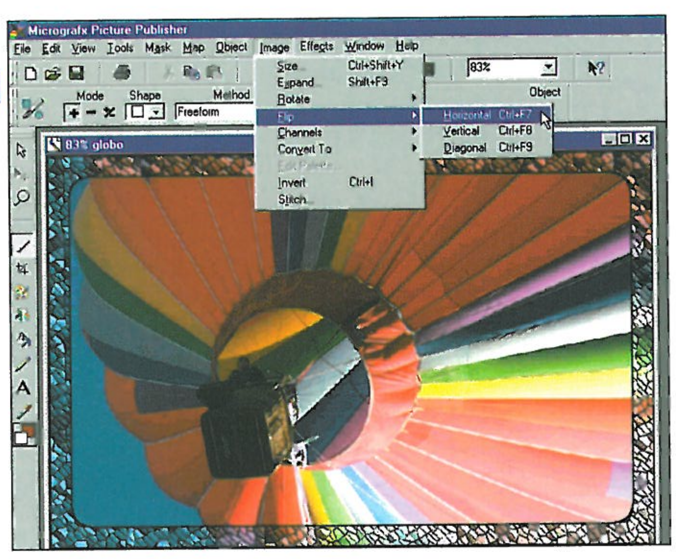
2 Dirígete al icono **Wizard Browser** para buscar un efecto que resulte de tu agrado. Una vez activada esta ventana, escoge la pestaña que reúne los efectos de bordeado en marcos, **Border Macros**. Esta opción te ofrece una serie de efectos para los bordeados que rodean o enmarcan una imagen.



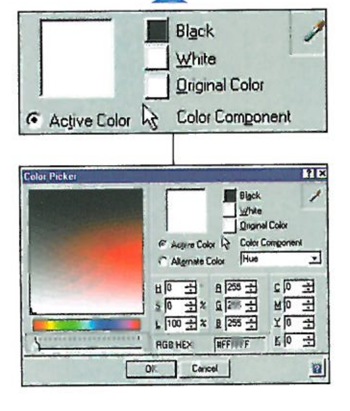


3 Escoge, entre todos ellos, **Mosaic Border** y en pocos segundos el proceso de conversión de la imagen te ofrece un marco rectangular rodeando tu fotografía formando un mosaico que se combina con los colores que encuentra a su paso.

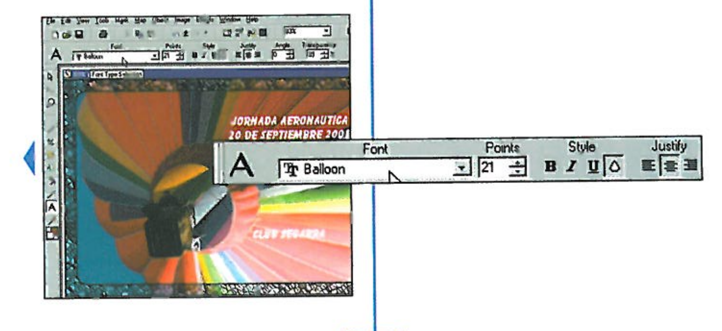
4 Vamos a variar la imagen desde la barra de menús en **Image**. Pulsa sobre la opción **Flip/Horizontal**. La imagen variará su posición invirtiendo sus márgenes.



5 A continuación insertaremos un texto. Antes, desde la opción de color, activa el blanco para jugar con el fondo de las bandas del globo. Asegúrate de que en la ventana de **Color Swatch** estén activados en ese orden los colores (el color activo debe ser el blanco).



6 A continuación activa el botón de la herramienta de texto y aplícale un texto (**Font: Balloon Points:21** y **Justify** es decir, centrado). Escribe un texto que te parezca adecuado para anunciar el encuentro de aficionados a los globos.





Creación de banners

PERSONALIZA TU WEB

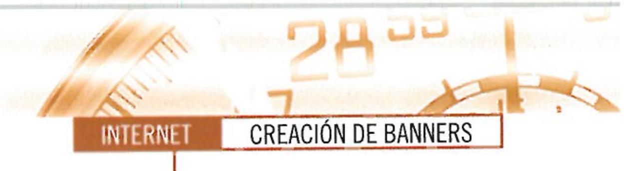
LOS ELEMENTOS GRÁFICOS SON, SIN DUDA, LA BAZA MÁS SEGURA PARA CREAR UN SITIO WEB INTERESANTE Y LLAMATIVO. PERO A VECES, CREAR ESOS MOTIVOS ACABA SIENDO UN ENGORRO SI NO SE USAN LAS HERRAMIENTAS ADECUADAS. SI QUIERES TENER LOS BANNERS MÁS ORIGINALES, LOS BOTONES MÁS ATRACTIVOS Y, ADEMÁS, INCLUIR ALGUNA ANIMACIÓN, DEBES CONOCER LOS DOS PROGRAMAS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA UNIDAD.

Yes WE'RE OPEN

Ahora que ya no es necesario "licenciarse" en informática para crear un sitio web, cada vez más usuarios se animan a dejar su granito de arena en la red de redes. El código HTML ya no tiene ningún misterio, pero incluir en la Web ciertos elementos sigue siendo difícil, porque a veces se requieren conocimientos de otros lenguajes de programación como Java o Perl. Otro de los elementos que da mucha vida a una sede web son los GIF animados o los propios *banners*. Los primeros son pequeñas animaciones, normalmente compuestas por sólo dos *frames*, en las que la imagen se mueve o puede ejecutar alguna acción. Los *banners*, por el contrario, son esos elementos en forma de botón que aparecen en las páginas web y que suelen llevar el logotipo o nombre de la página para publicitarla o para que aquellos que coloquen tu *link* lo hagan de un modo algo más atractivo.

Si quieres crear estos elementos del modo más fácil posible, te recomendamos dos programas. El más completo, por sus variadas opciones, es **Banner Crafter**, una aplicación que te permitirá desde crear esos elementos que siempre has envidiado en otras páginas, como los botones seleccionables, hasta crear animaciones, todo tipo de botones, menús interactivos o incluir los controles para tus archivos MIDI o MP3. Tiene muchas otras opciones y sus posibilidades son casi infinitas. Y por si fuera poco, no es difícil de utilizar.

El otro programa se llama **Infran View** y es, básicamente, un visualizador de imágenes. Tiene, sin embargo, la característica añadida de que también sirve para ejecutar animaciones, incluso archivos de audio. Eso sí, seguramente tendrás que bajarte algún *plug-in* de la página web para ejecutar los MP3 o los vídeos. Pero el caso es que esta pequeña aplicación es ideal para crear los *frames*, las imágenes que cuando se ejecutan una detrás de otra con un determinado intervalo de tiempo, forman una secuencia de animación. Combinando estos dos programas, podrás hacer lo que te propongas.

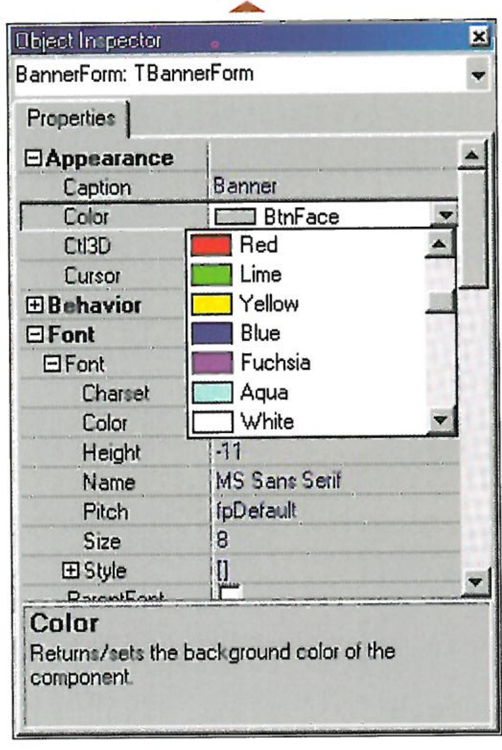


Banners, botones, menús y encuestas

Con Banner Crafter puedes crear muchos elementos para tu web. De un modo muy sencillo y visual es posible realizar botones, listados, menús similares a los de Windows, titulares o *banners*, que incluso podrás animar para dar más gracia a tu *home page*. El programa tiene muchas opciones, por lo que al principio puede ser algo complicado abrirse paso a través de tanta oferta; pero con un poco de planificación podrás descubrir todas las aplicaciones de los gráficos creados con Banner Crafter. Además, si tienes conocimientos de programación, podrás crear tus propios *scripts* para personalizar el software al máximo.

1 Para empezar a trabajar con **Banner Crafter** debes pulsar el botón **Add** para crear tu *banner*. Verás que se abren muchas ventanas diferentes en el escritorio.

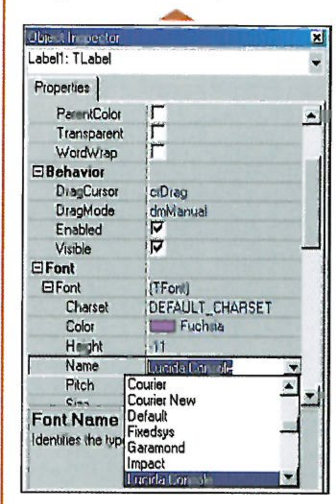
2 En la ventana **Object Inspector** puedes configurar, en cierta manera, tu *banner* o el elemento que quieras diseñar. Es posible escoger el color de fondo, que sea visible o invisible, la tipografía, la altura y, también, la anchura. Si tienes alguna duda sobre el significado de algún campo, selecciónalo y en la parte inferior verás una pequeña explicación.



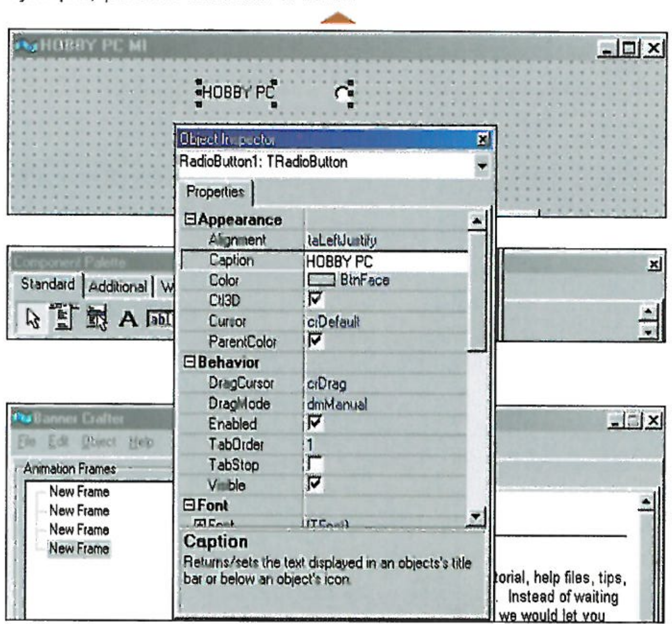
3 Una de las utilidades más interesantes de este programa es la llamada **Component Palette**. Allí es donde puedes escoger qué elemento quieres crear, ya sea un botón, una etiqueta, un menú o un *scroll*. Por ejemplo, para empezar, pulsa dos veces con tu ratón sobre el icono con la letra **A**.

4 Verás que se mantienen las preferencias que especificaste en el apartado **Object Inspector**, como el color de fondo. Ahora puedes ver el nuevo elemento en la ventana que se llamaba **Edit** y modificar su tamaño moviendo el cursor o desplazándolo por la zona de trabajo.

5 Especificar las preferencias antes de crear un objeto es complicado, porque no es fácil saber cómo quedará. Con **Banner Crafter** eso no es un problema, porque puedes cambiar los elementos del **Object Inspector** cuando quieras.



6 Ahora, un ejemplo práctico: tienes tu página web, en la que quieres realizar una encuesta a los internautas que la visitan, pero no conoces el *script* para poder crear botones seleccionables. La solución es muy fácil, ve a los elementos estándar y escoge entre **CheckBox** (los botones cuadrados con una cruz) o **RadioButton** (los redondos con un punto). Pulsa dos veces y aparecerán en la ventana **Edit**. Allí ya puedes modificarlos como quieras. En la opción **Caption**, por ejemplo, puedes cambiar el texto.



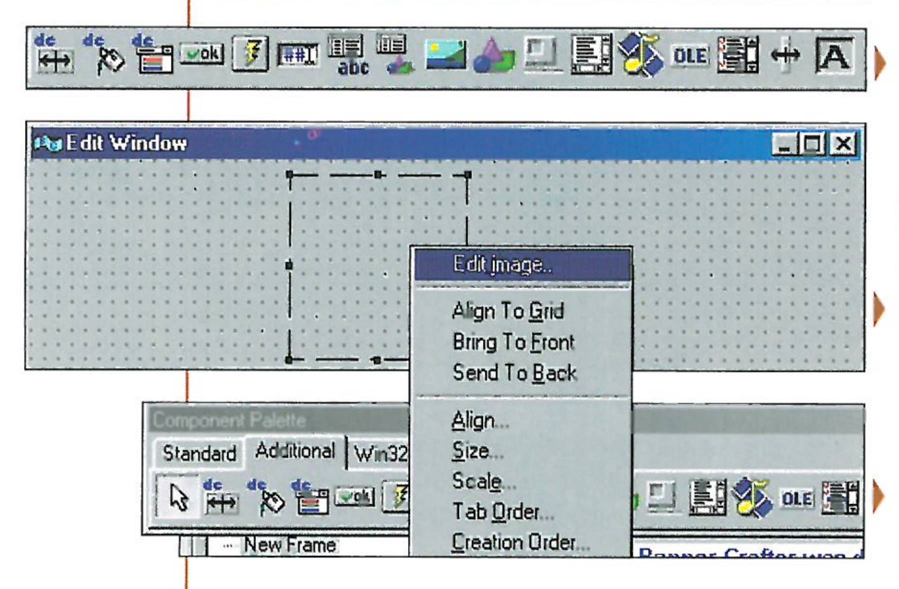
7 Hasta aquí la cosa ha sido sencilla; conviene complicarla un poco. Si quieres crear un elemento un poco más original o, porque no decirlo, con una estética más retro, puedes pulsar la pestaña **Win 3.1**, donde verás que dispones de elementos del antiguo sistema operativo **Windows**.



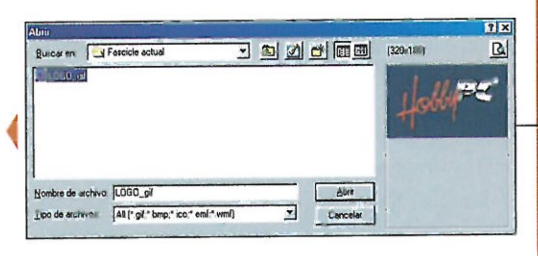


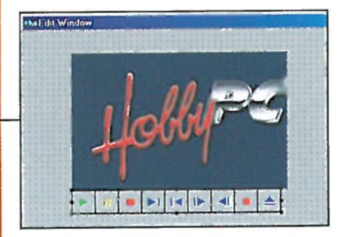
8 Los elementos de la pestaña **Additional** también son muy útiles. Puedes colocar desde los elementos multimedia para ejecutar un vídeo o un archivo MP3 hasta un texto estático dentro del elemento.

9 La opción más interesante es, sin duda, la de insertar una imagen en tu *banner* o elemento. Y es muy sencillo: pulsa el icono de imagen, colócate sobre el nuevo elemento que se ha creado en la ventana de trabajo, y púlsalo con el botón secundario del ratón. Se despliega un menú en el que debes escoger **Edit Image**.

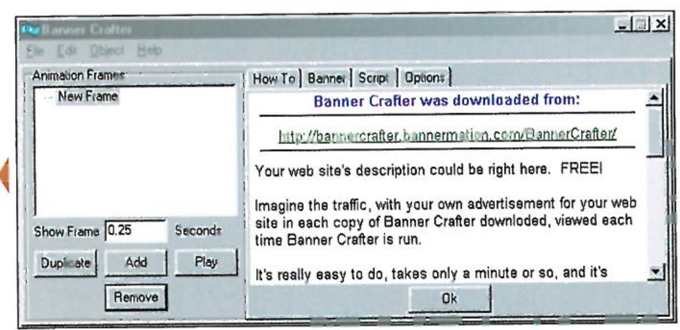


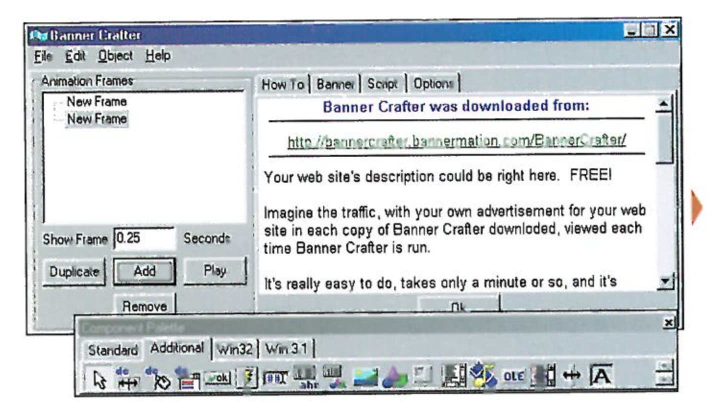
10 En la pequeña ventana que se abre pulsa el icono de la carpeta para buscar en tu ordenador la imagen deseada (el programa cuenta con un visualizador para facilitarte el trabajo), y pulsa **OK**. Podrás colocarla y retocarla en la misma ventana **Edit**.





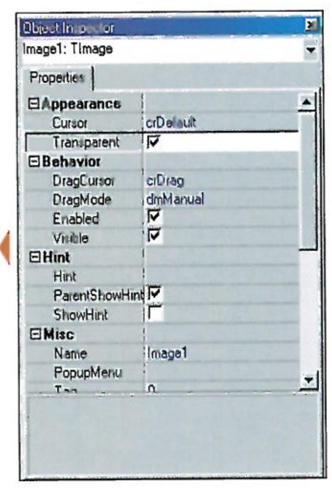
11 Pero este programa, aparte de ofrecerte la posibilidad de añadir decenas de elementos a tu página web, también te permite crear pequeñas animaciones para tus *banners* o páginas de inicio. Verás que en la ventana principal, nada más crear un elemento, aparecen las letras **New Frame**.



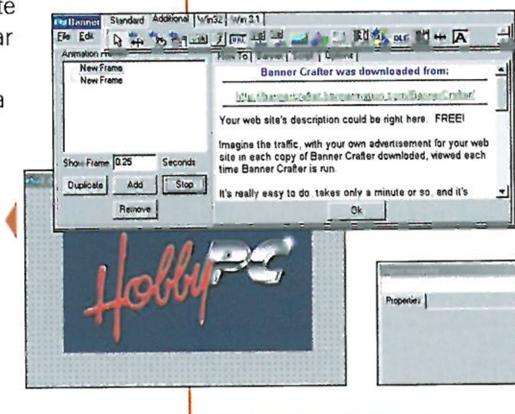


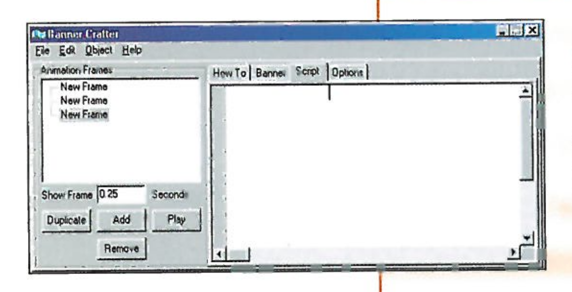
12 El primer *frame* por defecto es el objeto que estás creando. No es necesario que diseñes una animación por cada botón o icono que hagas, pero el programa lo configura por si acaso. Usa la imagen con el logo de la colección para experimentar un poco con los GIF animados. Pero para empezar, haz clic en el botón **Add**.

13 Crear una animación sencilla no tiene, gracias a las opciones del programa, la menor complicación. Por ejemplo, usando el icono del bote de pintura, que se ecuentra en el menú **Additional**, rellena la ventana y sigue los mismos pasos para importar una imagen exactamente igual. A continuación, en **Object Inspector**, escoge la opción que hará que esa imagen sea totalmente transparente.



14 Ahora ya tienes dos *frames* casi idénticos, lo que te permitirá crear una animación. Vuelve a la pantalla principal y verás que hay dos *frames* en la ventana. Para ver el efecto, pulsa **Play**.

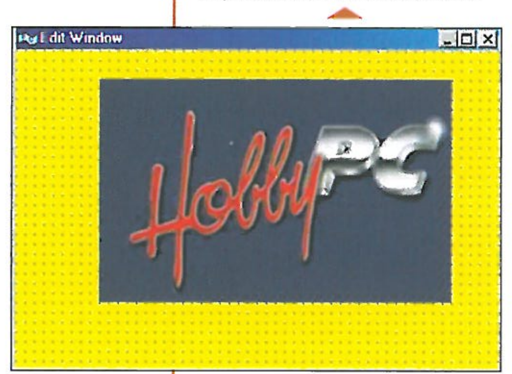




¿SABES PROGRAMAR?

Si tienes conocimientos de algún lenguaje de programación como VBScript, Perl o Java, encontrarás otras utilidades para este programa. No tendrás que conformarte sólo con lo que se incluye por defecto, sino que podrás crear prácticamente todo lo que te propongas. En la pantalla principal verás que, pulsando la pestaña Script, podrás incluir el texto para tu nuevo elemento.

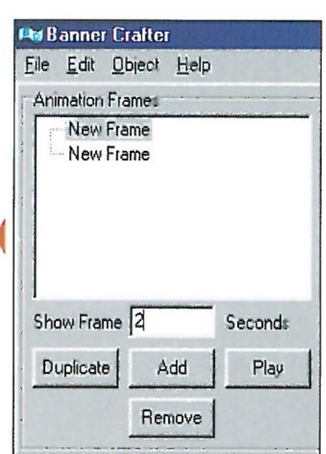
15 Este es un ejemplo de animación sencilla, pero que muestra claramente lo que puedes llegar a hacer. En general, los GIF animados se construyen con dos imágenes entre las que hay alguna diferencia, como por ejemplo, un brazo que se mueve para saludar o cambios de colores para dar la impresión de luces de neón.



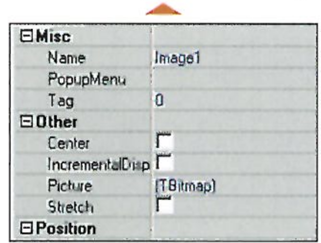
16 Otro modo muy efectivo de crear una animación es utilizando solo texto. En el menú **Additional** tienes la opción de escoger texto estático y darle todo tipo de efectos, desde cambiar el color al estilo. Luego sólo has de modificar estos parámetros (por ejemplo, para que pase de negrita a cursiva) y ya has creado una animación sencilla.

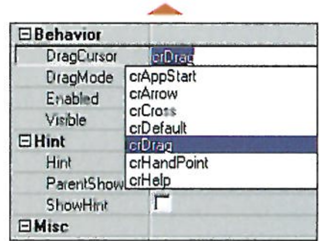


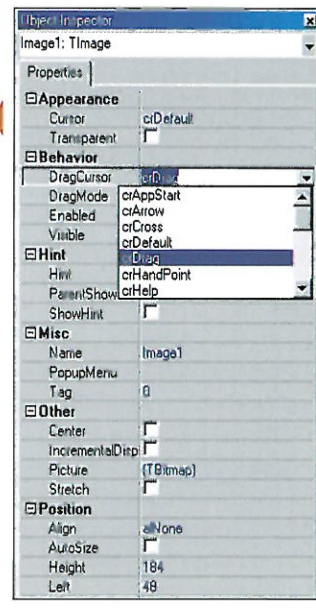
17 Un aspecto que debes tener muy en cuenta es la frecuencia de la animación. Por defecto, el programa **Banner Crafter** usa 0,25 segundos entre *frame* y *frame*, pero puede que lo quieras ralentizar o acelerar. Para eso sólo tienes que ajustar el tiempo a tu gusto. En este ejemplo, hemos cambiado el valor por defecto y hemos puesto dos segundos.



18 A la hora de crear animaciones para colocarlas en tu sitio web, repasa con atención todas las opciones que se encuentran agrupadas en diferentes categorías en el menú **Object Inspector**. Como puedes comprobar en la imagen de la derecha, además de tener la posibilidad de cambiar el tipo de letra o la posición del elemento dentro de la página web, puedes crear transparencias, hacer que cuando pase el ratón por encima de algún objeto aparezca un fragmento de texto o cambiar la forma del cursor cuando pase por encima de ese mismo elemento. Como se ha dicho al principio, las posibilidades que ofrece este programa son de los más variado.

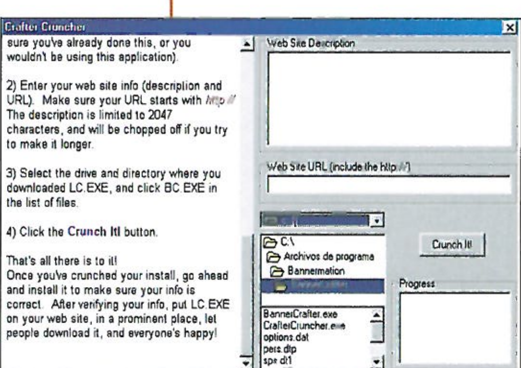


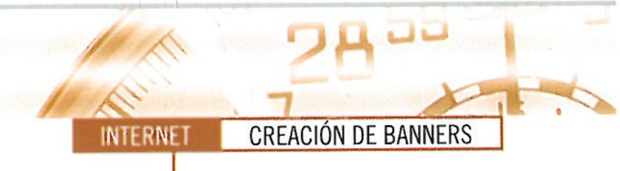




PUBLICIDAD GRATIS

Cuando instales Banner Crafter también verás que en el mismo paquete se incluye otra utilidad llamada Crafter Cruncher. Es un programa curioso con el que puedes dar a conocer tu trabajo; en definitiva, hacerte publicidad. Si quieres ofrecer este programa en tu página web para que otros internautas puedan crear sus propios GIF, encuestas o botones, puedes hacer que cuando se lo instalen sepan que lo consiguieron después de haber pasado por tu página web. El programa se limita a hacer eso, pero no cabe duda que, cuando menos, es una utilidad muy curiosa.

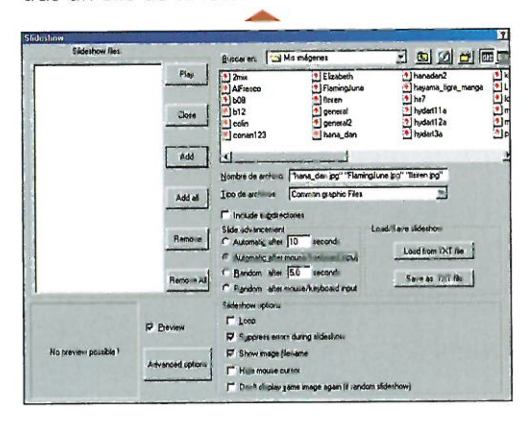




Crea tus frames

Infran View es, técnicamente, un visualizador de imágenes. Puedes ver cualquier tipo de imágenes con este software, pero tiene la opción añadida de que también te permite visualizar los GIF animados o las secuencias de animación, e incluso capturar los *frames*. Si quieres ver todas las imágenes de un directorio tienes la opción de usar este programa, pero también puedes encontrarle otra utilidad más relacionada con el tema de este ejercicio. Puedes crear los diferentes *frames* para montarlos, más tarde, en un programa como el que hemos descrito anteriormente.

1 Como visualizador de imágenes, puedes escoger todos los elementos de una carpeta para verlos de forma continuada. Incluso puedes decidir con qué frecuencia cambiará la imagen, o si prefieres que lo haga tras un clic de tu ratón.



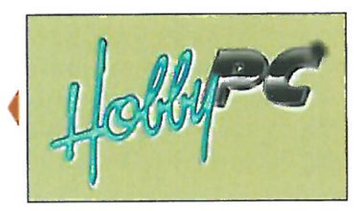
2 Si no te gusta este método de visualización, pulsa la letra **T** o ve a **File/Thumbnails** para ver pequeñas muestras de las imágenes del directorio que elijas.

3 Este programa no sólo sirve para visualizar imágenes o vídeos. También te permite crear nuevos elementos. Abre una imagen para hacer algunas pruebas.

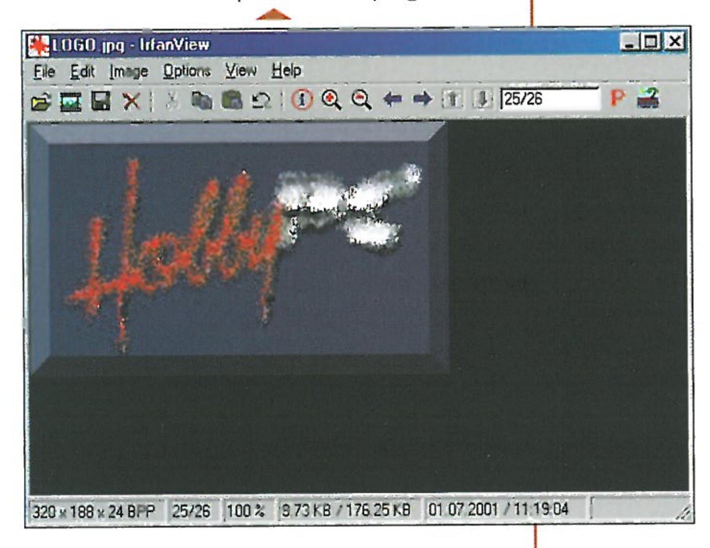




4 En el menú **Image** hay multitud de opciones para convertir o modificar imágenes. Por ejemplo, se puede pasar a negativo el logo de la colección. Entre las otras opciones está la de girar la imagen, convertirla en blanco y negro o aplicarle efectos como un difuminado. También puedes convertirla en 3D o darle el efecto de pintura al óleo.



5 Una aplicación obvia de **Infran View** es la creación de GIF animados. Con la imagen de la colección original y su negativo puedes crear una animación sencilla con solo aplicar un efecto. ¿Te imaginas lo que puedes llegar a crear combinando tres o cuatro de los filtros que ofrece el programa?



6 Si te ha impresionado algún GIF que has encontrado por la Red mientras navegabas de un lugar a otro, y te gustaría saber cómo lo han hecho, puedes usar **Infran View** para averiguarlo. Ejecuta la secuencia en el programa y pulsa la letra **C** para capturar ese *frame*. En el menú **Options** encontrarás una opción llamada **Extract all frames**, por si te interesa conocer de forma detallada toda la secuencia.



Todo en un solo paquete

HOBBY SUITES STUDIO

EL DOMINIO DE MICROSOFT OFFICE EN EL SECTOR DE LAS SUITES OFIMÁTICAS ES ABRUMADOR. DE LEJOS EN LAS PREFERENCIAS DE LOS USUARIOS, LE SIGUEN LOS PAQUETES DE LOTUS Y DE COREL. PERO ESTOS NO SON LOS ÚNICOS PRODUCTOS DE ESTA CATEGORÍA. EXISTEN ALTERNATIVAS, CON ALGUNAS OPCIONES TAN INTERESANTES COMO LAS DE LOS LÍDERES DEL MERCADO, QUE ADEMÁS SON GRATUITAS; QUE PUEDEN DESCARGARSE DE LA RED. SIN DUDA, UNA OPCIÓN QUE CADA VEZ TIENEN EN CONSIDERACIÓN MÁS PERSONAS.

Hay muchos usuarios que piensan que detrás de **Office** sólo existe el vacío. Si bien es cierto que tanto su editor de texto (**Microsoft Word**) como su hoja de cálculo (**Microsoft Excel**) son los más usados en sus respectivos sectores, no puede afirmarse que sean los únicos. Ni siquiera los mejores, porque esa es una valoración muy subjetiva que depende de las necesidades y la actividad personal o profesional de cada uno. ¿Cómo se puede saber si se está satisfecho de un programa?, puedes preguntarte. La respuesta es: probando otro y comparando. Para ello te ofrecemos en el CD-ROM dos de estas suites gratuitas: **Easy Office** y **Star Office**.

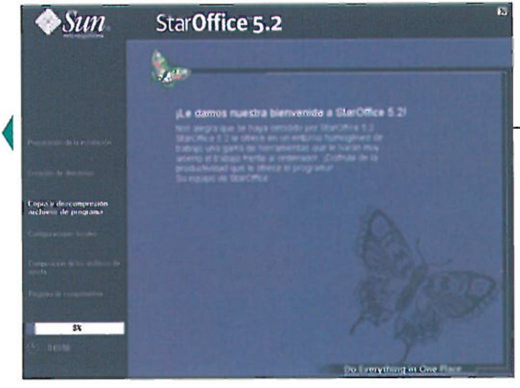
Son dos programas distintos, pero con el mismo objetivo: facilitar al usuario todos los programas ofimáticos que pueda necesitar, ya sea para escribir un texto o para crear, incluso, un sitio web. Si bien el mundo de la informática es muy competitivo, estos programas no pierden de vista que la gran mayoría de usuarios siguen trabajando con los productos de la empresa de Bill Gates, y por lo tanto un aspecto que está cuidadísimo es el de la compatibilidad con los archivos de dicho paquete. Cualquier editor de texto o de presentaciones es capaz de abrir documentos de **Word** o de **PowerPoint**, porque si decides dar el salto y empezar a usar estas "nuevas suites" podrás abrir sin ningún problema cualquier archivo que tengas guardado en tu disco duro.

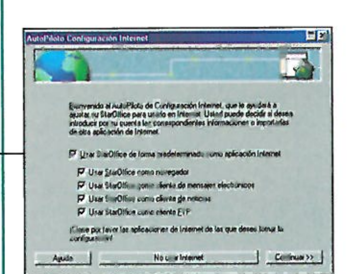
En estas páginas sólo presentamos las posibilidades de estos dos paquetes ofimáticos (resultaría imposible por cuestiones de espacio comentarlas todas). Sólo tienes que instalarlos en tu ordenador y probarlos para descubrir sus posibilidades y decidir, entonces, si se adaptan mejor a tus necesidades que los programas que tengas instalados.

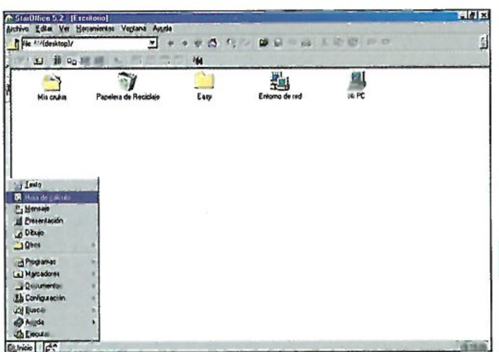
StarOffice

StarOffice básicamente incluye los mismos programas que Easy Office, pero organizados de otra manera. Para empezar, el área de trabajo simula el sistema operativo Windows y puedes acceder a los programas a través de una barra de Inicio. Desde allí es posible escoger desde crear tus tarjetas de visita a editar fórmulas matemáticas. Está organizado de tal manera que podrás abrir todos tus programas desde esta interfaz, sin tener que utilizar el escritorio de tu sistema operativo. Si pulsas el Escritorio con tu ratón, podrás incluso colocar una imagen como tapiz.

1 El programa de instalación te solicitará si tienes instalado algún soporte de Java (si no es así no te preocupes, puedes bajarte uno de la red). Cuando ya esté todo instalado, podrás configurar **Star Office** para que interactúe con Internet, si es que quieres que sea tu navegador o programa de correo.

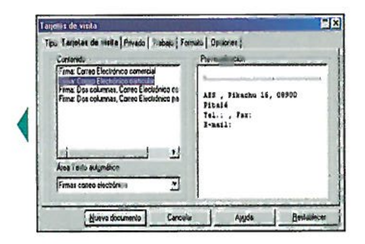


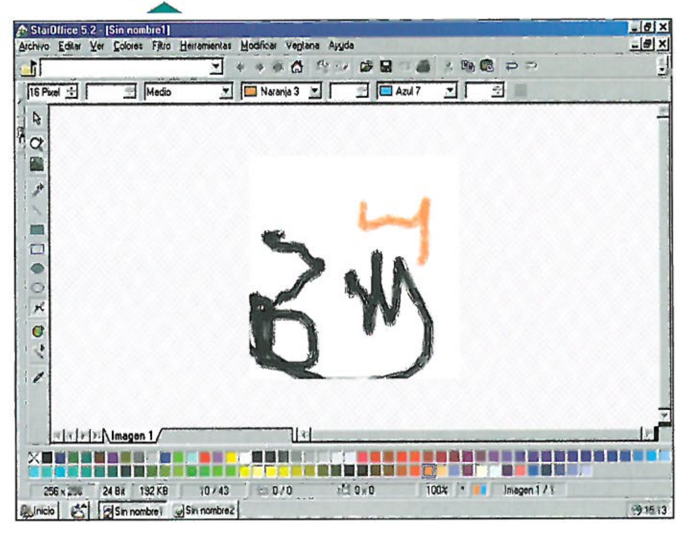




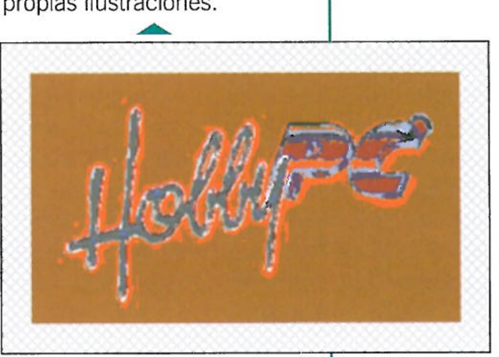
2 Verás que más que un conjunto de programas, **StarOffice** está estructurado como el sistema operativo **Windows**. Pulsando en Inicio tienes acceso al **Panel de control** o la **Ayuda**, pero también desde ahí puedes ejecutar los programas de este *pack*.

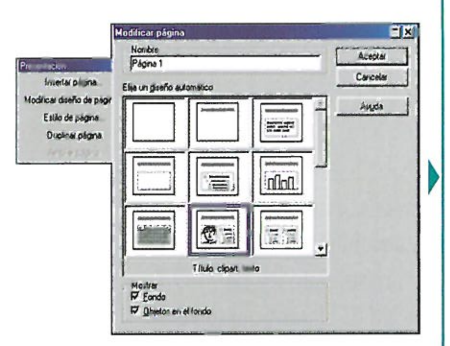
3 En **Otros**, por ejemplo, puedes crear etiquetas, tarjetas de visita, un dibujo o un diagrama. No te pierdas la opción de crear fórmulas matemáticas, bases de datos o páginas web.





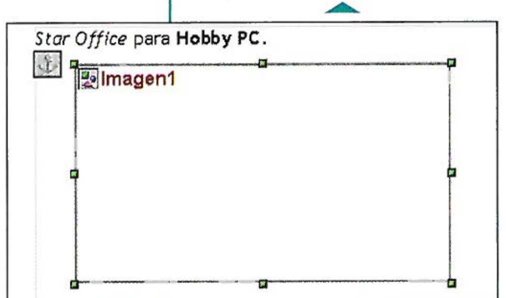
4 A pesar de que en **Otros** es posible crear una ilustración, con la opción **Dibujo** podrás crear todo tipo de documentos gráficos. Puedes importar una imagen que tengas almacenada en alguna carpeta y retocarla a tu gusto, ya que el programa dispone de filtros y otras utilidades gráficas para que modifiques o crees tus propias ilustraciones.



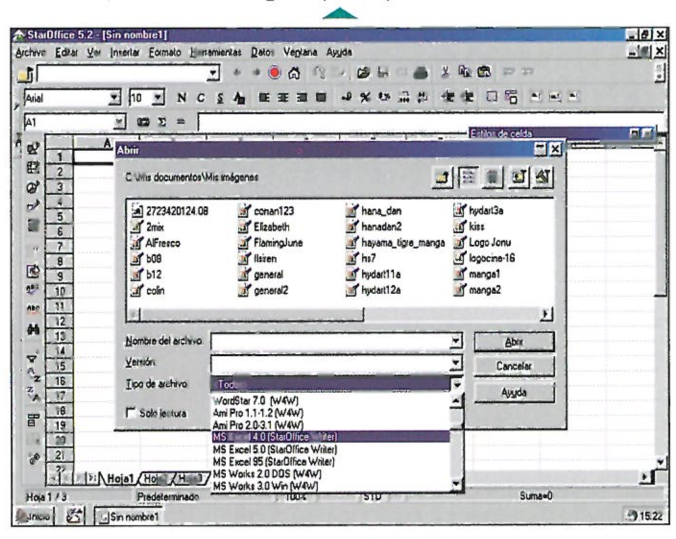


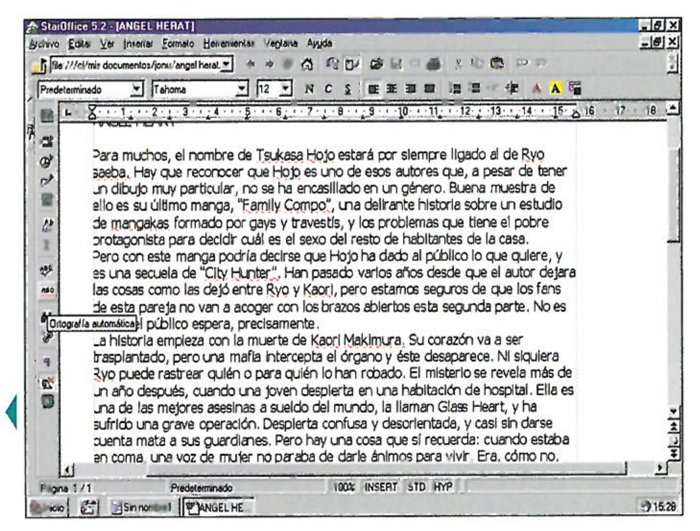
5 Seguro que no te sorprende que el apartado **Presentación** sirva para crear tus presentaciones de productos o proyectos. De un modo muy sencillo es posible escoger entre diferentes modelos hasta dar con el adecuado para tu personalidad y tu trabajo.

7 Por último, la opción de editar textos sigue la filosofía general de esta aplicación. Con opciones muy similares a las que suelen incluir este tipo de programas, como insertar imágenes u objetos, puedes crear tus textos sin problemas.



6 La hoja de cálculo no es ninguna sorpresa si estás acostumbrado a usar **Excel**. Tiene opciones muy similares, y dado que puedes importar trabajos desde el programa de Microsoft, no tendrás ningún tipo de problema con los archivos.





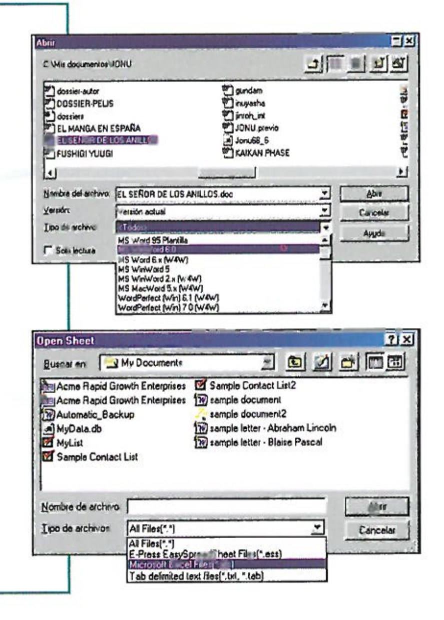
8 Entre las opciones que puedes activar automáticamente en la barra de herramientas, destaca la de **Ortografía automática** o editar el texto automáticamente.

SIN PROBLEMAS DE COMPATIBILIDAD

Por mucho que quieras independizarte de MS Office, seguro que tienes muchos documentos en Word y Excel. Los creadores de Easy Office y StarOffice lo saben, y por eso una de las cosas que han tenido más en cuenta es la compatibilidad. Con el editor de texto de StarOffice, por ejemplo, no hay problemas a la hora de abrir un texto de Word, aparece con su icono y sólo hay que pulsar dos veces para abrirlo. Además, este programa reconoce otros archivos como RTF, archivos de WordPerfect, Excel, Powerpoint o incluso archivos del sistema operativo MAC.

Hablamos del editor de texto, pero lo mismo ocurre con las otras utilidades de este paquete, como la hoja de cálculo o el programa de dibujo.

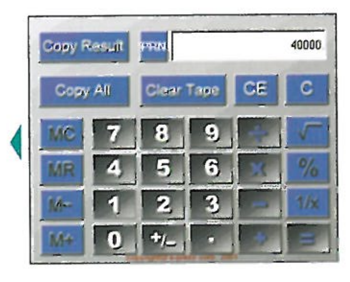
Con los programas de Easy Office las opciones son más limitadas pero acepta las más importantes. El editor de textos reconoce los formatos RTF, TXT, HTML, PDF y Word, mientras que Easy SpreadSheet acepta el formato Excel, el TXT y el TAB. Otras utilidades de este paquete, como el Contact Manager, no aceptan importar elementos de otros programas.



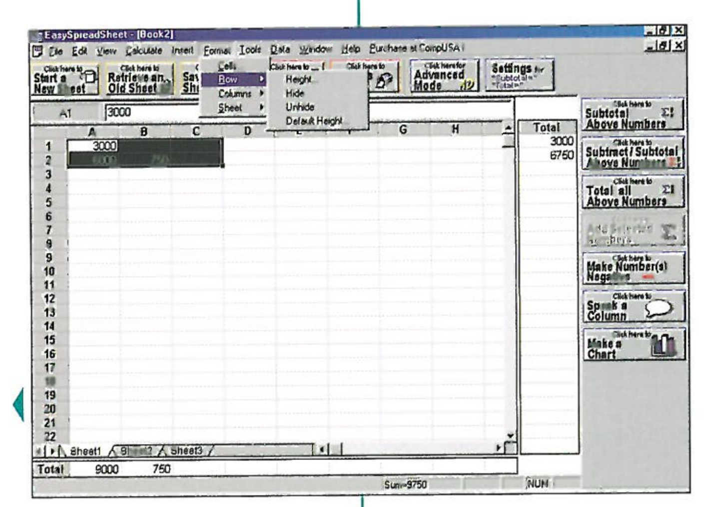
Easy Office

Easy Office no es un simple editor de textos, por mucho que sea la herramienta más utilizada de los paquetes ofimáticos. Se trata de diez utilidades que van desde un programa para tratar tu contabilidad a un editor de texto, una aplicación para elaborar presentaciones o una calculadora. Todos los programas cuentan con un tutorial para que aprendas los trucos y secretos de cada aplicación, pero verás, con muy poca práctica, que son muy intuitivos y fáciles de utilizar.

1 Algunos de los programas de este *pack* son pequeñas utilidades, como **EasyCalculator** (una calculadora, la que ves en la imagen), **EasyZip**, **EasyHelper** (el macro archivo de ayuda), o **Easy Contact Manager**, una agenda telefónica.



2 Sin duda, uno de los programas más utilizados es la hoja de cálculo. En esta suite se llama **Easy SpreadSheet** y puede realizar todas las operaciones que realiza su homólogo de **Microsoft**. Además, permite abrir sin problemas archivos de **Excel**.



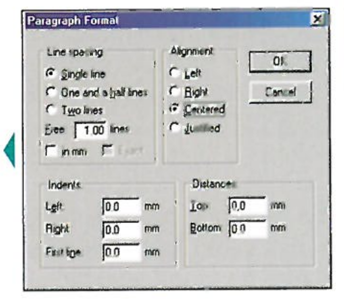
3 **EasyPresentation** es el equivalente a **PowerPoint**, una utilidad para crear presentaciones multimedia. No es necesario que tengas experiencia, entre el tutorial y la estructura paso a paso del programa cualquiera puede crear una buena presentación de un proyecto o producto.



4 Y así llegamos a los programas estrella de este *pack*, los que todo el mundo utiliza: los editores de texto. Hay dos, **SimpleWord** y **EasyWord**. Equivalen, por decirlo de alguna manera, al **Word Pad** y a **Winword**. Aunque aparentemente **SimpleWord** es igual a su hermano mayor, sólo contiene las opciones básicas para crear un texto: es ideal para escribir algo rápido, si es que no necesitamos muchos extras.



5 **EasyWord** contiene más tablas de herramientas y permite una mayor personalización del programa. Puedes escoger sinónimos, programar la autocorrección, insertar imágenes y pies de foto; en resumen, todo lo que puedas necesitar en tus documentos.



6 Como ves, utilizar estos programas no requiere ningún conocimiento especial. Si has trabajado con los equivalentes de **Microsoft** no tendrás el más mínimo problema, es más, posiblemente descubras nuevas maneras de trabajar más efectivas.





Tu mundo, tus reglas (3)

ACCIÓN Y REALISMO CON URBAN TERROR

DE ENTRE LAS MUCHAS MODIFICACIONES QUE EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS HAN APARECIDO DE QUAKE 3 ARENA, ALGUNAS SOBRESALEN DEL RESTO POR SU CALIDAD, COMO URBAN TERROR, UNA ENTREGA BASADA EN ESCENARIOS REALES CON UN NIVEL DE CALIDAD PROFESIONAL. ESTE ES EL RESULTADO DEL ESFUERZO DEL EQUIPO AMATEUR SILICON ICE DEVELOPMENT.





El origen de **Urban Terror** está en el deseo de mejorar aún más la jugabilidad y el balance de **Quake 3 Arena**. Cuando los desarrolladores de modificaciones hablan de "balance" se refieren al delicado equilibrio entre las reglas del juego, el comportamiento dinámico de los jugadores y las características de las armas. Desde hace algunos años han existido modificaciones y conversiones en las que la tendencia al realismo era su principal característica: **Action Quake**, **Counter Strike** y otros, han demostrado con su éxito que hay una demanda para este tipo de modificaciones.

Urban Terror cuenta con escenarios basados en lugares reales: un muelle, un pueblo, las calles de la ciudad, un campamento militar en el desierto, etc. Y también posee reglas del juego que lo hacen más realista; por ejemplo, dispone de un sofisticado sistema de reconocimiento de daño que, entre otras cosas, hace que la velocidad de desplazamiento de un jugador se reduzca si es alcanzado por un disparo en las piernas.

Urban Terror, a diferencia de **Counter Strike**, su más directo competidor, no está basado exclusivamente en el juego por equipos, sino que también contempla las modalidades de juego "todos contra todos", y otras creadas expresamente para el juego. Además, incluye soporte para *bots*, que permiten jugar contra la máquina en un entorno mutijugador, de manera que no sea necesario conectarse a la red para disfrutar del juego. Esta modificación posee sus propias reglas y estrategias, y en ella los escenarios y la disponibilidad de las armas cuentan tanto como la habilidad del jugador. Es precisamente esa característica, que el jugador se encuentre en un entorno que afecta al juego y no en un mero decorado para el combate, lo que hace de **Urban Terror** y otras modificaciones similares, una experiencia más interesante y, sobre todo, más divertida.

BOTS

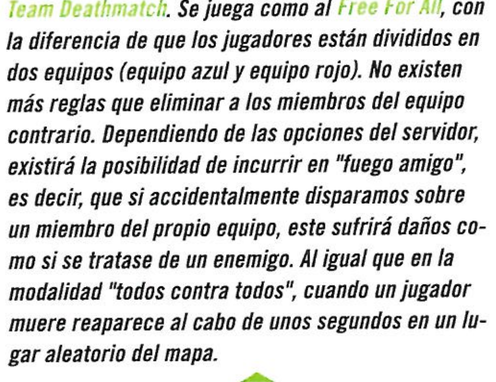
Procedente de la abreviación de robot, los *bots* se empezaron a conocer durante el reinado en solitario de Quake como juego principalmente multijugador y en línea. Steve Polge, un estudiante de la universidad americana de Stanford, pensó que sería una buena idea programar una inteligencia artificial para los personajes del juego controlados por el ordenador que sirviese de entrenamiento para el juego multijugador. Polge creó el mítico Reaper Bot, iniciando una avalancha de *bots* similares, y valiéndole a su creador un puesto de trabajo en Epic Megagames, donde se ocupó de la inteligencia artificial del juego Unreal. Desde ese momento, los *bots* no han faltado en casi ningún juego de acción en primera persona que incluya opciones multijugador.



Modos de juego

Urban Terror contiene diversas modalidades de juego y otras opciones que combinadas entre sí ofrecen una buena variedad de posibilidades entre las que el usuario puede elegir, como los diversos mapas o los diferentes modos de juego, que seguidamente te reseñamos.

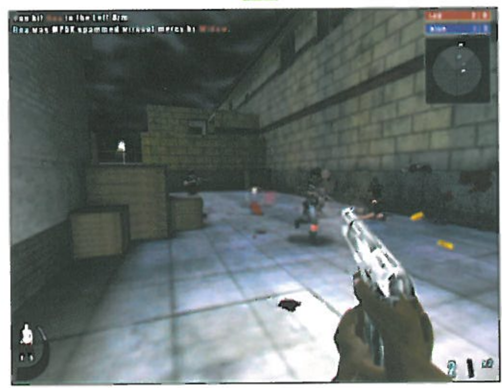
Team Survivor. El objetivo de esta modalidad es acabar con el equipo contrario. Los jugadores que han sido eliminados no reaparecen hasta que uno de los equipos vence, y pueden, mientras tanto, observar la partida desde el punto de vista de alguno de los jugadores que aún están en juego. El equipo que consigue mantener como mínimo un jugador con vida hasta el final recibe un punto por la victoria.



Free For All. Es la modalidad clásica del deathmatch, una competición "todos contra todos", muy sencilla de jugar (basta con disparar a todo lo que se mueva). Es perfecta para aprender los mapas, ya que en esta modalidad es conveniente salir a explorar todos los rincones del escenario. Dependiendo de la configuración del servidor, ganará el jugador que antes llegue a conseguir los puntos establecidos para la victoria, o bien el que tenga la puntuación más alta al alcanzarse el límite de tiempo. Cuando el jugador muere reaparece en un lugar aleatorio del mapa al cabo de unos segundos.



Team Deathmatch. Se juega como al Free For All, con la diferencia de que los jugadores están divididos en dos equipos (equipo azul y equipo rojo). No existen más reglas que eliminar a los miembros del equipo contrario. Dependiendo de las opciones del servidor, existirá la posibilidad de incurrir en "fuego amigo", es decir, que si accidentalmente disparamos sobre un miembro del propio equipo, este sufrirá daños como si se tratase de un enemigo. Al igual que en la modalidad "todos contra todos", cuando un jugador muere reaparece al cabo de unos segundos en un lugar aleatorio del mapa.



Capture and Hold. En esta modalidad, hay diversas banderas repartidas por todo el mapa. En principio son de color blanco, pero cuando un miembro de un equipo las toca, estas pasan a ser del color del equipo que las ha capturado. Por cada minuto que pasa teniendo capturada una bandera el equipo recibe un punto por cada una. El objetivo es capturar tantas banderas como sea posible y mantenerlas bajo posesión del equipo. Los jugadores eliminados reaparecerán al cabo de unos pocos segundos.



Follow the Leader. Al principio de cada partida el ordenador selecciona al azar uno de los miembros del equipo como líder y se le comunica mediante un mensaje en pantalla. El resto de jugadores lo podrá identificar porque se añade al modelo de jugador un casco (azul o rojo dependiendo del equipo). A cada equipo se le otorga también una bandera, que deberá proteger, así como al líder. El sistema de puntuación depende de lo siguiente: si el líder del equipo propio toca la bandera enemiga se ganan 3 puntos, si se elimina al equipo contrario y nuestro líder continúa vivo se ganan 2 puntos, y si se elimina al equipo contrario pero el líder está muerto se gana 1 punto. Sólo el líder puede obtener puntos al tocar la bandera enemiga, y la partida acaba cuando un líder toca la bandera enemiga o elimina al equipo contrario. Al igual que en Team Survivor, los jugadores eliminados no reaparecen hasta la siguiente ronda.



Capture the Flag. En esta modalidad ya clásica, los dos equipos poseen una base en la que está situada su bandera. El objetivo del juego es asediar la base enemiga, capturar su bandera y conducirla hasta la base propia. Al mismo tiempo se debe proteger la propia bandera, pues el enemigo estará intentando lo mismo. Si un jugador es eliminado, deberá esperar unos segundos hasta volver a aparecer de nuevo.



Escenarios de terror urbano

Una de las características de Urban Terror es su ambientación. Al contrario que Quake 3 Arena y sus escenarios fantásticos, todo en Urban Terror pretende ser real, desde los modelos de los jugadores, a las armas y los escenarios. El conjunto de ocho escenarios comprende siete mapas normales y un campo de tiro en el que realizar prácticas de puntería. Cada mapa tiene sus propias estrategias, que además se ven modificadas por la modalidad de juego que en ese momento se haya escogido.

1 **Abbey**. Como su nombre indica, este nivel representa un monasterio. El mapa está muy bien comunicado y no utiliza demasiado el plano vertical, de manera que los balcones o zonas elevadas no representan una ventaja demasiado evidente. En el juego **Free for All**, dada la cantidad de rincones y pasajes, es muy fácil esconderse y aparecer en las zonas abiertas sólo cuando hay acción. En las modalidades por equipos quedan bien definidas las zonas, reservándose las áreas centrales para los combates. Así, la zona de la fuente siempre presenta grandes dosis de acción.

2 **The Bath**. Las instalaciones de estos baños, con piscina cubierta y sauna incluida, ofrecen numerosos "puntos calientes", además de diferentes alturas que lo hacen propicio para la actuación de los francotiradores. El interior del edificio principal incluye una cafetería, vestuarios y otros espacios interiores donde se producen los enfrentamientos. Aquí es conveniente llevar un arma ligera, incluso la pistola, ya que los encuentros repentinos están a la orden del día.

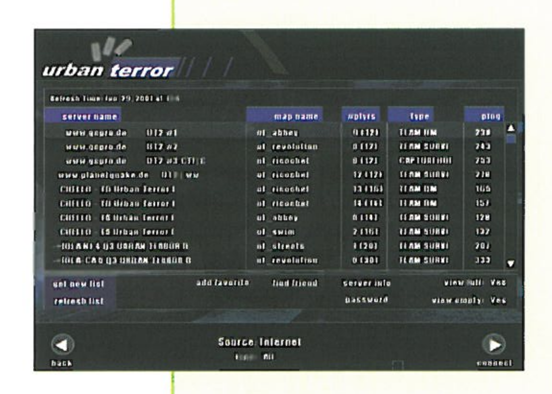




3 **The Docks**. Los tinglados de un muelle son el escenario de este atmosférico mapa. Además de un excelente ejemplo de construcción y uso de las texturas y la iluminación, **The Docks** es una arena muy completa. Las numerosas rutas que pueden seguir los jugadores hacen que sea muy abierto, especialmente cuando hay más de diez jugadores. En combates por equipos hay zonas que se hayan siempre muy concurridas, como la entrada a los muelles nº 13 (reconocible por el cartel), o el embarcadero, donde es posible entrar en el agua y sumergirse (el color del agua en este mapa no permite ver si hay un jugador).

ENCONTRAR UN SERVIDOR

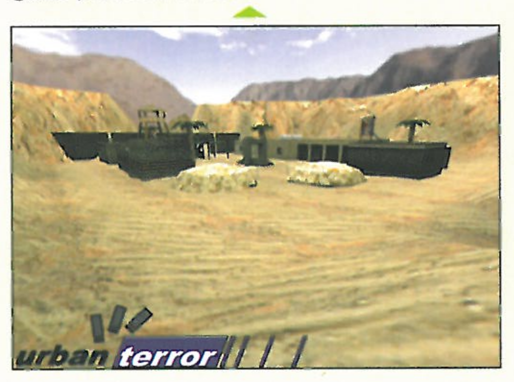
A menos que se quiera arrancar un servidor e invitar a otros jugadores a sumarse a la partida, la manera más común de buscar y encontrar un servidor de juego de Urban Terror es accediendo a la lista de servidores maestros que el juego proporciona. Pulsando el botón play online se accede a la pantalla que muestra el nombre del servidor o su dirección IP, el mapa que está ejecutando, el número de jugadores (y entre paréntesis el número máximo que admite el servidor), la modalidad de juego y la latencia o *ping*. Respecto a este último dato, el *ping* representa el tiempo en milisegundos que tarda un paquete de datos en viajar desde el jugador al servidor y de vuelta al jugador, y cuanto menor sea esta cifra mayor será la calidad de juego por Internet.



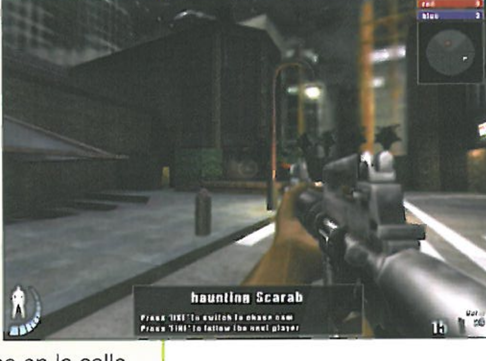
4 **Revolution**. Su clara división en dos espacios, el interior de una base de misiles y la entrada exterior, hacen de este mapa una excelente elección para combates en las modalidades **Team Survivor** y **Capture and Hold**. También existe un interesante desnivel vertical en los silos de misiles que permite buenas defensas del territorio. El ataque desde el exterior es siempre más complicado, hay algunos puntos bastante fuertes en la defensa del interior de la base, como las escasas salidas a la superficie, lo que desequilibra un poco el conjunto. La situación se invierte cuando el equipo que ataca decide replegarse en el exterior: la salida se convierte entonces en una operación delicada. **Revolution** es un mapa grande y lleno de lugares interesantes (las puertas deslizantes a prueba de bala que protegen el control de lanzamiento, las escaleras del silo de misiles, etc.), muy adecuado para jugar varias veces cambiando los roles de los equipos (de atacantes a defensores y viceversa).



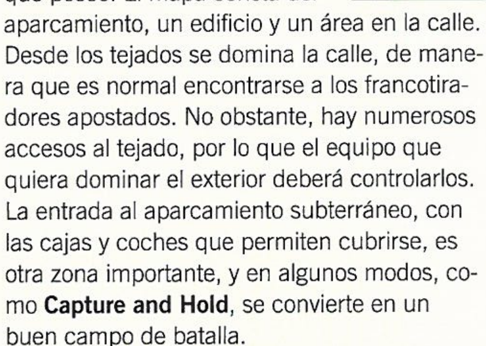
6 **Sands**. Sin duda este mapa es uno de los más curiosos de esta modificación. Ambientado en el desierto, tiene un tamaño considerable y está especialmente recomendado para partidas con un gran número de jugadores. El hecho de que se tengan que recorrer grandes distancias y que este dividido en dos pequeños campamentos lo hace especialmente indicado para la modalidad **Capture the Flag**. En modalidad **Free for All** y si no está muy concurrido, es posible que los jugadores lleguen aburrirse si pasan mucho tiempo sin avistar a un contrario. Pero con un servidor lleno, **Sands** es un mapa perfecto, con numerosos lugares para los francotiradores (especialmente las torres elevadas), pero también sitios estratégicos para cargar contra el enemigo y tender emboscadas, o protegerse. Una de las novedades de este mapa es la inclusión de un helicóptero de transporte, situado en la mitad del mapa y que transporta a los jugadores que suban a él a uno de los lugares predeterminados.



5 **Ricochet**. Este es uno de los mapas más conocidos de **Urban Terror** y presenta un escenario típicamente americano: un aparcamiento. El mapa, dada su estructura, resulta muy indicado para las modalidades de juego por equipos, ya que requiere muy buena coordinación para defender las numerosas rutas que posee. El mapa consta del aparcamiento, un edificio y un área en la calle. Desde los tejados se domina la calle, de manera que es normal encontrarse a los francotiradores apostados. No obstante, hay numerosos accesos al tejado, por lo que el equipo que quiera dominar el exterior deberá controlarlos. La entrada al aparcamiento subterráneo, con las cajas y coches que permiten cubrirse, es otra zona importante, y en algunos modos, como **Capture and Hold**, se convierte en un buen campo de batalla.



7 **Streets of Terror**. La estructura de Streets es muy simple, una manzana de edificios, calles desiertas, ventanas abiertas y poco sitio donde esconderse. A causa de esta estructura, la acción es rápida e intensa. La gran visibilidad desde los edificios tienta a muchos francotiradores, aunque si se juega en modo por equipos deberían ir acompañados para recibir cobertura. Hay muy pocos sitios seguros en este mapa, por lo que la mejor estrategia es no parar nunca y alternar incursiones en los edificios con algún arma automática con la búsqueda de un lugar tranquilo para utilizar las armas con mirilla telescópica. Streets es uno de los primeros mapas que aparecieron para **Urban Terror** y aunque es sencillo en su estructura, es uno de los mejores mapas para la modalidad **Free for All**.



Escuela de combate

Dominar los juegos de acción en primera persona es, sin duda, cuestión de reflejos, pero con modificaciones complejas como Urban Terror es necesario además, usar la cabeza. Conociendo bien los mapas y las reglas del juego de cada modalidad, aumentará considerablemente el disfrute de este entretenido juego.

Consejos generales

No quedarse nunca quieto; si no se está en un lugar protegido (habitaciones con una sola entrada o cubiertas por objetos o arquitectura) es muy fácil ser presa de los francotiradores.

Quake 3 Arena y sus derivados utilizan el sonido para proporcionar al jugador información muy útil durante el combate. Los sonidos de pasos (que se pueden evitar si se camina y no se corre), los disparos, el sonido de un arma recargándose o un mensaje de radio que anuncia el lanzamiento de una granada (Fire on the hole!) son importantes pistas sobre lo que sucede alrededor del jugador.

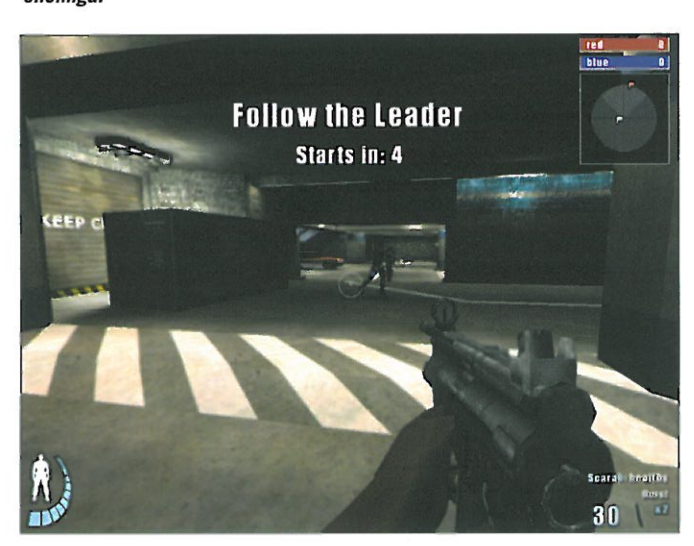
Establecer una configuración de teclado cómoda para el jugador. Las teclas asignadas al cambio de armas o la recarga de munición deben ser rápidamente accesibles. En sitios como The Bind (http://www.planetquake.com/thebind/) se muestra como crear macros de teclado muy útiles.

El realismo de Urban Terror también afecta a la efectividad de las armas y a la puntería. Las posibilidades de alcanzar el blanco disminuyen mucho si se está en movimiento o saltando. Además, la fuerza de retroceso en las armas automáticas obliga a corregir la trayectoria de la ráfaga. Por lo general, es preferible apuntar a la cintura.

Urban Terror impone reglas muy estrictas sobre lo que puede aguantar el cuerpo de un jugador. Cargar de manera ciega sobre el enemigo puede resultar la eliminación inmediata. El jugador se ve afectado por el equipo que lleva (cuanto más equipo menos velocidad y resistencia) y por los lugares donde es herido. Si se tiene una herida grave y no se obtiene ayuda médica, el jugador acaba desangrándose y muriendo. Correr y saltar reducen la resistencia del jugador, por lo que éste deberá avanzar de un espacio a otro cada vez, asegurando el terreno y conservando energía.

Normas para jugar en equipo

La organización es fundamental, y para se ello se deben combinar los comandos de radio con macros de teclado para hacer la comunicación más fácil. No obstante, y a menos que se juegue en red de área local o con un equipo de jugadores conocidos entre sí, las partidas por Internet tienden al caos. Esto no quiere decir que los compañeros de equipo no sepan que han de hacer, si no que lo harán sin consultarle. Conocer bien las reglas es importante en estos casos para hacer el juego más fluido desde el primer momento.
Ofrecer ayuda médica a los compañeros de equipo es imprescindible. Cualquier jugador de la partida puede restaurar hasta un 40% de la salud perdida de un compañero (además de curarse a si mismo). También se puede adquirir un botiquín como parte del equipo que restaurará la salud hasta un 80%.
Las granadas, tanto las explosivas como las deslumbrantes, afectan igualmente a los compañeros de equipo. Aunque tras un lanzamiento se enviará automáticamente un mensaje de aviso a los compañeros, es necesario planear bien el uso de las granadas.
Es imprescindible no ir nunca ir solo. Dos jugadores bien compenetrados pueden dar cuenta de enemigos solitarios más fácilmente, y cubrirse uno al otro. Y, desde luego, se debe proteger al líder en todo momento. Esto sucederá en las modalidades Follow the Lider y también en Capture the Flag, donde el compañero de juego más valioso es quien porta la bandera enemiga.





Objetos que se mueven

PICTURE PUBLISHER 8 (3)

AMPLIAR, REDUCIR, MOVER, OCULTAR Y MODIFICAR OBJETOS. TODO ESO, Y MUCHO MÁS, PUEDE HACERSE CON PICTURE PUBLISHER. Y TODOS ESOS CAMBIOS PUEDEN HACERSE SOBRE LOS OBJETOS DE FORMA INDIVIDUAL, O CONJUNTA, AGRUPANDO TODOS LOS QUE FORMAN LA IMAGEN PARA TRATARLOS COMO UNA ÚNICA ENTIDAD. DE TODO ELLO HABLAMOS EN ESTA UNIDAD.

Los programas del estilo de **Picture Publisher 8** acostumbran a calificarse como utilidades de retoque fotográfico; si bien sus posibilidades van mucho más allá del simple retoque, ajuste y modificación de imágenes digitalizadas.

Junto a las herramientas de edición (que ya has ido conociendo) y los filtros capaces de conseguir espectaculares efectos; este programa cuenta con una gran variedad de opciones pensadas especialmente para dibujar o crear imágenes partiendo desde cero.

Las herramientas de dibujo (como el lápiz, las brochas o los botes de pintura, por nombrar sólo algunas) permiten colocar sobre el lienzo en blanco cualquier objeto con el fin de manipularlo hasta el punto que resulte irreconocible.

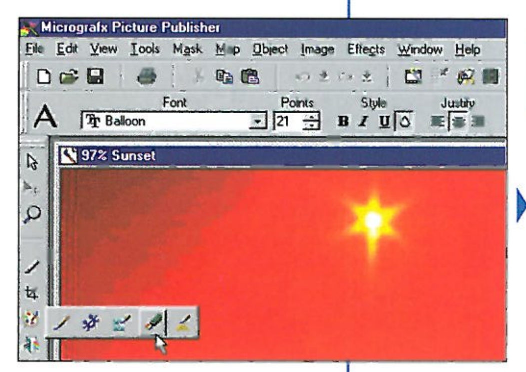
En este sentido, una interesante aplicación del programa es la de crear objetos para situarlos después en un sitio web de Internet (fondos, botones, logotipos o *banners* pueden crearse con este programa). De esta forma, conseguirás que tu página web tenga un aspecto personalizado, acorde con tus gustos, tu estilo y tus preferencias.

EL PUESTO DE MANDO

En esta unidad se analiza con detenimiento el **Command Center**, una interesante utilidad que, si tienes la precaución de ir guardando las distintas fases de tu trabajo, te permitirá recuperarlo desde el lugar que creas oportuno para después modificarlo. Es una forma de trabajar en capas o fases que evita tener que rehacer todo el trabajo en caso de cometer algún error o de querer realizar alguna modificación de última hora. Por otro lado, otra herramienta muy útil es el administrador de objetos que, de una forma rápida, te permite trabajar con los distintos objetos que aparecen en la imagen.

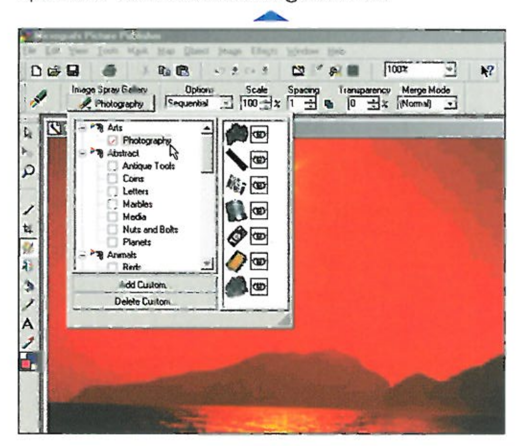
Escondiendo los objetos

La herramienta Retouch Tools, cuyo icono tiene la forma de una paleta de pintor, contiene interesantes aplicaciones. Una de ellas es el Spray Objects, que conviene conocer por su versatilidad y por el abanico de posibilidades que te ofrece a la hora de crear una imagen. Para verlo, vamos a hacer un cartel que anuncie un concurso de fotografía.



1 En la pantalla de bienvenida que aparece nada más ejecutar el programa, escoge la opción **Choose**, pues vamos a usar una imagen que se encuentra en el directorio **Tutorial**, dentro de la carpeta en la que está instalado el programa (por defecto **MMEDPP8\Picture Publisher 8\Tutorial**) cuyo nombre es **SUNSET**. Una vez abierta y seleccionada como ventana de trabajo, vamos a trabajar sobre ella con la herramienta **Retouch Tools** y, en concreto, con **Spray objects** (el cuarto icono del menú que se despliega).

2 Se activa la cinta con las posibles opciones de esta herramienta. Una de ellas, **Image Spray Gallery**, muestra una lista que agrupa diferentes familias temáticas o categorías de objetos. Es la opción más importante de esta herramienta, ya que lo que hace el spray es desprender los objetos seleccionados en esta galería. Basta con pulsar sobre la imagen con la herramienta seleccionada para ir insertándolos. Elige la subcategoría **Photografy**, que está dentro de la categoría **Arts**.

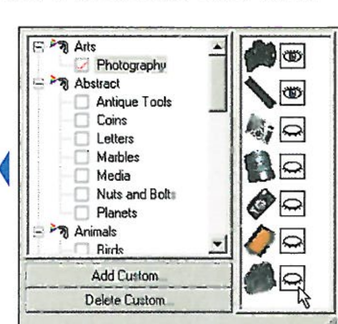


UN EFECTO TRANSPARENTE

Si quieres, puedes hacer que los objetos que colocas en la imagen de fondo tengan más o menos transparencia. El porcentaje debes definirlo en la opción Transparency. Comprueba en la imagen el resultado que se obtiene aplicando un valor del 50%.



3 Al lado de cada uno de los objetos aparece un ojo, que está abierto o cerrado según ese objeto esté o no activado, respectivamente. Esto quiere decir que sólo los que estén activados aparecerán en la imagen cuando pulses con el ratón sobre ella. Para este ejemplo, activa sólo los dos primeros objetos y desactiva los siguientes haciendo clic sobre el dibujo del ojo.





4 En **Options** tienes la posibilidad de marcar un uso secuencial, **Sequential**, (en el mismo orden en que aparecen en la **Image Spray Gallery**) o aleatorio (**Random**) de los objetos seleccionados. Comprobarás que esta herramienta insertará esos objetos uno tras otro cada vez que hagas clic con el botón izquierdo del ratón.

5 Inserta en los dos extremos superiores (izquierdo y derecho) del paisaje de la puesta de sol estos dos objetos (la cámara y la película). Ahora escribe un texto siguiendo la técnica y utilizando las opciones que se han explicado en unidades anteriores. En el ejemplo se ha escrito "**IV CONCURSO FOTOGRAFÍA 2001. PREMIO AL MEJOR PAISAJE**".

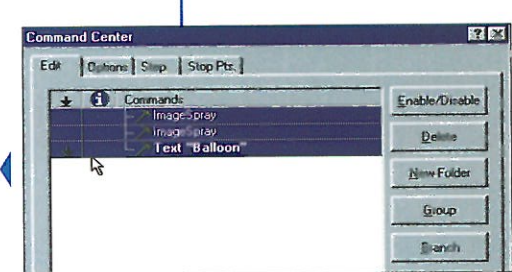
El centro de control

Cuando estás trabajando con una imagen, aplicas sobre ella algunos cambios, efectos o modificaciones que, quizá, no sean definitivos. En cualquier momento posterior, ya sea como resultado de aplicar algún cambio o porque no te satisface el resultado que estás consiguiendo, te gustaría volver atrás y rehacer el trabajo. Si cuando trabajas con Picture Publisher, guardas la imagen utilizando el formato PPF e incluyendo la lista de comandos, puedes recuperar el trabajo en cualquier punto.

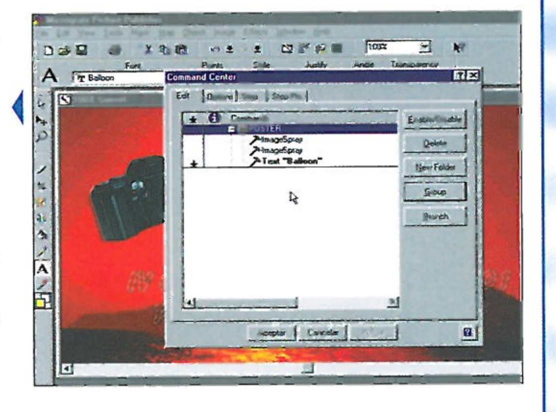
1 Seguimos con el último ejemplo. Imagina que después de un tiempo te gustaría cambiar alguno de los elementos gráficos del cartel anunciador, o que quieras matizar algún efecto del mismo. En principio, puedes pensar que tendrás que volver a repetir todo el trabajo; y no es así si mientras has ido creándolo lo has realizado en el **Command Center**. De esa forma sólo tendrás que localizar aquello que quieras modificar y **Picture Publisher** reconstruirá de nuevo la imagen desde ese punto.

Undo Text Editing	Ctrl+Z
Auto Apply	Ctrl+Shift+A
Command Center	Ctrl+F5
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy To...	Ctrl+Shift+C
Copy HTML...	Ctrl+Alt+C
Paste	Ctrl+V
Paste Special...	
Paste As New Image	Ctrl+Shift+N
Duplicate	Ctrl+D
Clear	Ctrl+Del
Select All	Ctrl+A
Clipboard Browser...	Ctrl+Shift+V

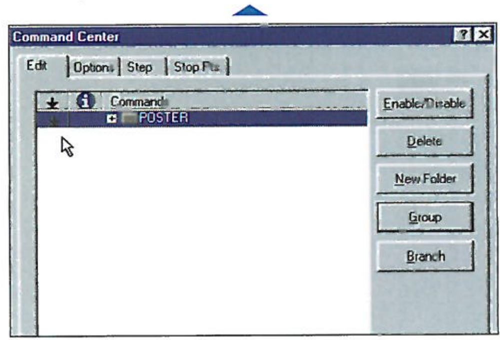
2 En el menú **Edit** haz clic en la opción **Command Center**. En el área de comandos, selecciona los tres que aparecen y pulsa a continuación en el botón **Group** (agrupar). Todos los comandos o herramientas se sitúan en una nueva carpeta que todavía no tiene título.



3 Pulsa sobre esa carpeta para seleccionarla y, a continuación, haz clic en el botón secundario del ratón para ponerle un nombre. En nuestro ejemplo le hemos dado el nombre de **POSTER**.



4 Haz clic en la columna **Insertion Pointer** (punto de inserción) en la misma línea en la que se encuentra el nombre de la carpeta para mover el próximo punto de inserción a la carpeta abierta. Cualquier otra herramienta o comando que se añada, automáticamente se listará debajo de esa carpeta. Ya puedes cerrar la carpeta. Las carpetas que están cerradas se indican con un signo más (+) en el icono que aparece a su izquierda. Si en el icono aparece el signo menos (-) , la carpeta está abierta. Pulsa en **OK** y se cerrará el **Command Center**.



5 Como hemos indicado antes, una de las ventajas de organizar el trabajo a través del **Command Center** es que puedes modificar alguna característica de la imagen sin tener que volver a hacer el trabajo. Prueba, por ejemplo, a cambiar el color del texto desde el **Command Center** y comprueba el resultado que has obtenido.

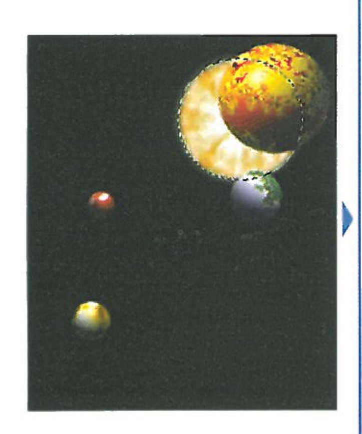


¿SABÍAS QUÉ?

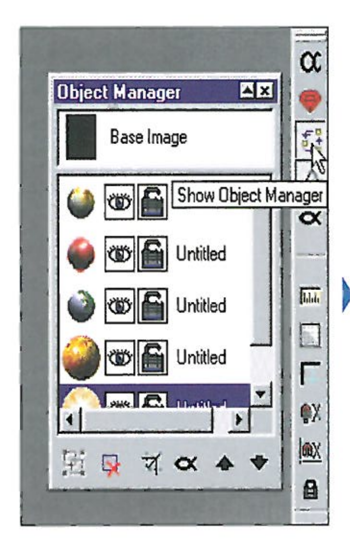
Cuando tengas que modificar o retocar los cambios realizados a una imagen, lo primero que debes hacer es identificar la herramienta o herramientas utilizadas en el primer momento. Los comandos o herramientas utilizados para modificar una característica específica de la imagen están agrupados. Cada grupo está marcado de forma que pueda ser identificado sin tener que aislar cada comando individualmente. Una vez hayas localizado el comando o comandos que te interesen, puedes editar la lista. Puedes reordenarlos arrastrándolos a diferentes posiciones, eliminar los que no quieras, cambiar sus propiedades, insertar nuevos, etc.

Aplicaciones para objetos

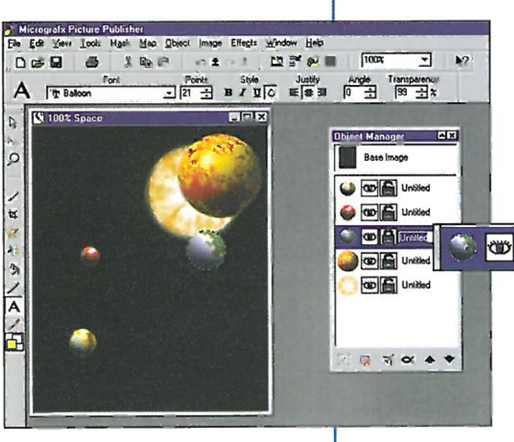
El administrador de objetos (Object Manager) de Picture Publisher es una herramienta muy útil ya que, de una forma rápida, te permite trabajar con los distintos objetos que aparecen en la imagen. Cada uno de ellos está situado en lo que en este tipo de programas se conoce como capa; lo que te permite trabajar de forma individual o conjunta para modificar la imagen en conjunto o cada uno de sus elementos de forma individual.



1 Utilizaremos una de las imágenes (**SPACE**) que encontrarás en el directorio **Tutorial**. En ella aparece una imagen en la que puede verse una representación del sistema solar. Cada uno de ellos es un objeto diferente. Puedes manipularlos de varias maneras para incorporarlos a la imagen base. Cualquier herramienta de **Picture Publisher** que utilices para tratar la imagen base, puedes utilizarla también para trabajar con un objeto.

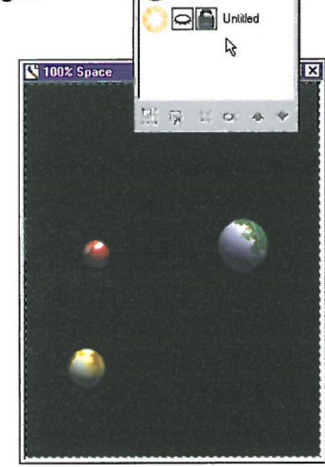


2 Todos los objetos incluidos en una imagen base se encuentran en la ventana del administrador de objetos (**Object Manager**) que se invoca pulsando en **View/Object Manager** o pulsando la tecla **F12**. El administrador de objetos contiene pequeños botones de imágenes que permiten seleccionar o deseleccionar cada uno de los objetos. El objeto seleccionado aparecerá resaltado sobre un fondo de color.



3 Para seleccionar y deseleccionar un objeto flotante debes hacer clic sobre el objeto en la ventana **Object Manager** o sobre el propio objeto en la imagen base. Si quieres hacer selecciones múltiples debes mantener pulsada la tecla **SHIFT** y hacer clic en todos aquellos que quieras seleccionar.

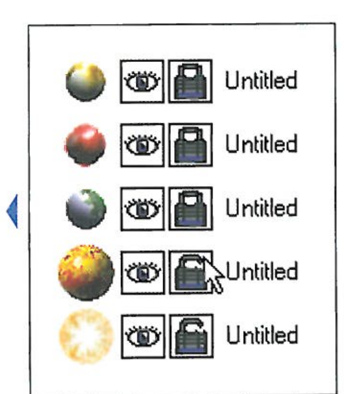
4 Puedes mostrar y ocultar temporalmente cualquiera de esos objetos. Mientras estos permanezcan ocultos, no pueden ser seleccionados para aplicar sobre ellos alguna de las herramientas del programa. Para esconder el objeto, haz clic en el icono del ojo (que se cerrará, haciendo desaparecer el objeto de la imagen de fondo). Si quieres mostrarlo de nuevo vuelve a pulsar sobre el mismo icono en el **Object Manager**.



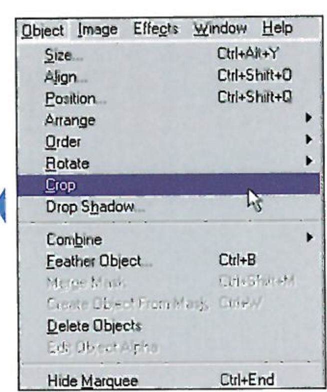
CREAR OBJETOS

Los objetos pueden crearse de varias formas. Una es pegando una copia de una imagen , obtenida de Picture Publisher o de cualquier otra aplicación de Windows. Cuando crees un objeto de este modo, Picture Publisher colocará un recuadro de selección alrededor del nuevo objeto creado, permitiéndote usar varias de las funciones o herramientas aplicables a las máscaras. Haciendo doble clic en un objeto rodeado por el recuadro de selección, o pulsando la tecla Intro, extrae el objeto de él y lo marca con unas líneas de colores negro y cian. Estas líneas definen los bordes exteriores del objeto. Un objeto también puede ser texto escrito sobre la imagen base. Se marca utilizando una línea de colores negro y cian, parecida a la línea que delimita las máscaras.

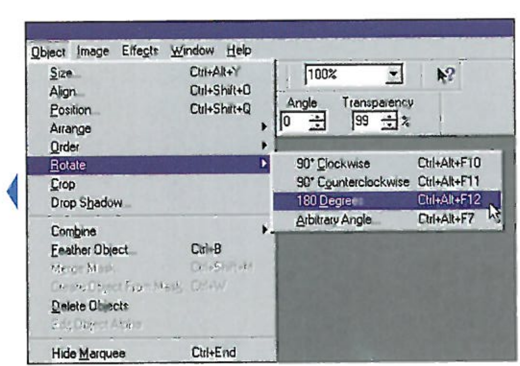
5 Las opciones abrir y cerrar objeto (representadas por el icono del candado) permiten bloquear o no un objeto. Haz clic en el botón **Object Unlocked** (objeto abierto) del administrador. Al cerrar un objeto evitarás que se aplique sobre él cualquier cambio, dado que no puede ser movido, suprimido o modificado.



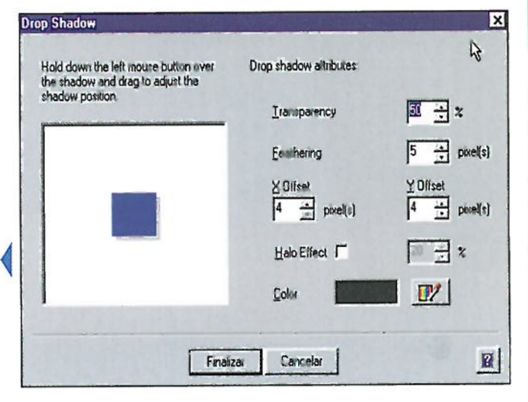
7 Para cortar un objeto, selecciónalo y haz clic en el botón **Crop Objects**, el tercero en la barra inferior del administrador de objetos, o usa el comando **Crop** del menú **Objects**. Pulsa en el punto que quieres que empiece el rectángulo de corte y apretando el botón del ratón podrás mover el rectángulo mientras lo estás dibujando. Cuando tenga el tamaño y la localización deseada, suelta el botón izquierdo del ratón para recortar el objeto. Si quieres borrar un objeto, haz clic sobre él y a continuación sobre el icono **Delete Objects**, el segundo de esa misma barra.



9 **Picture Publisher** te permite rotar un objeto en el mismo sentido que las agujas del reloj o bien en sentido contrario en 90° o 180 °. En el menú **Objects**, pulsa **Rotate** (rotar). Dispones de diferentes rotaciones estándar, pero también tienes la opción **Arbitrary Angle** (ángulo arbitrario). En la caja **Angle** puedes modificar el ángulo de rotación. En el botón central, la dirección indica el movimiento de las agujas del reloj o al contrario. **Use SmartSizing** debe estar siempre seleccionado.



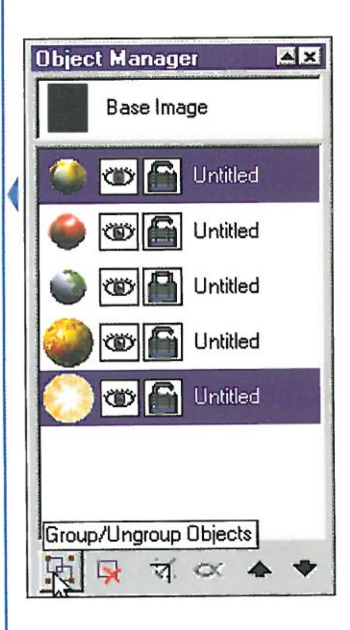
10 Para darle profundidad al objeto, y añadir algún otro elemento gráfico, debes activar **Drop Shadow** en el menú **Object**. Con ello, creas una sombra de cualquier objeto flotante o área de una máscara. Se abre un cuadro de diálogo con diferentes opciones que te permiten aplicar algunos matices, como el nivel de transparencia, el tamaño en píxeles, etc.



6 También desde este administrador es posible agrupar dos o más objetos. Al hacerlo, puedes manipular todo el grupo aplicándoles a todos ellos los cambios que decidas. Es importante diferenciar entre el hecho de agrupar objetos y el de combinarlos. Al combinarlos se convierten en uno único e inseparable.

8 Para cambiar el orden en el que se muestran los objetos que se han ido creando puedes usar los botones **Bring Forward** (traer adelante) o **Send Backward** (enviar atrás) de la ventana del administrador de objetos (los iconos con las dos flechas). También puedes utilizar, para llevar a cabo la misma acción, la opción **Order** del menú **Objects**.





¿SABÍAS QUÉ?

Las carpetas que contienen objetos pueden guardarse de dos formas. Si los guardas como archivos PPF o PP5 mantienen los objetos flotantes y las propiedades de cada uno de ellos en la carpeta. Si, en cambio, utilizas otros formatos de archivo, los objetos flotantes no se mantienen y pasan a integrarse en la imagen base cuando se guardan.



El cartero siempre llama...

E-MAIL CHECKERS

INTERNET HA CAMBIADO LA FORMA DE VIDA DE MILLONES DE PERSONAS. HACE ALGUNOS AÑOS NADIE HUBIERA CREÍDO QUE PODRÍAMOS ENVIAR MENSAJES DE TEXTO E IMAGEN A CUALQUIER PARTE DEL MUNDO, O ESTAR AL DÍA DE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES GRACIAS A LAS LISTAS DE CORREO. PERO EL CORREO ELECTRÓNICO TAMBIÉN TIENE UN INCONVENIENTE, Y ES QUE A VECES NOS HACE VIVIR PENDIENTES DE UN BUZÓN Y UN CARTERO VIRTUALES.

El acceso a Internet nos obliga a tener, como mínimo, dos tipos de programas: el navegador, para recorrer las páginas de la Red; y el programa de correo electrónico, que gestiona nuestras cuentas, recibe y envía los mensajes y almacena las direcciones que, por una u otra razón, nos resultan interesantes. Hay muchos programas que cumplen esta función, pero no todos tienen las mismas características. Los programas clásicos suelen gestionar eficazmente esas tareas, pero si queremos un software algo más personalizado debemos recurrir a programas como los que se comentan en esta unidad.

Si te encanta estar al día de todos los mensajes que recibes, o si por causas laborales tienes una conexión constante y necesitas responder al momento a todos los correos, seguro que te interesan estos programas que te avisan cada vez que llega un nuevo *mail* y que puedes configurar para que chequeen el correo cada cinco o diez minutos; o que lo hagan automáticamente. En el mismo instante en el que te llegue un correo, una señal acústica te avisará.

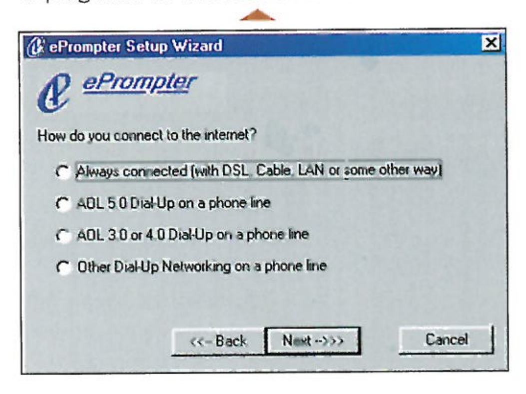
No hay duda de que es una opción útil, pero hay otras ventajas en este tipo de programas. Por ejemplo: ver los mensajes que te han llegado antes de bajarlos a tu equipo. Si alguno no te interesa, puedes eliminarlo directamente en el mismo servidor, asegurándote de que, si contenía un virus, es imposible que haya infectado a tu equipo. Y esta opción no sólo es útil para mensajes sospechosos, sino para no descargar mensajes publicitarios o *attachments* desproporcionados, que tardan una eternidad en bajar y luego no sirven para nada.

Con estos dos programas, **E-Prompter** y **Mailmoa** podrás gestionar mucho más eficazmente tus cuentas de correo electrónico, ya que no sólo tienes un chivato que te avisa de los nuevos mensajes que llegan a tu buzón, sino que mejoran tu seguridad.

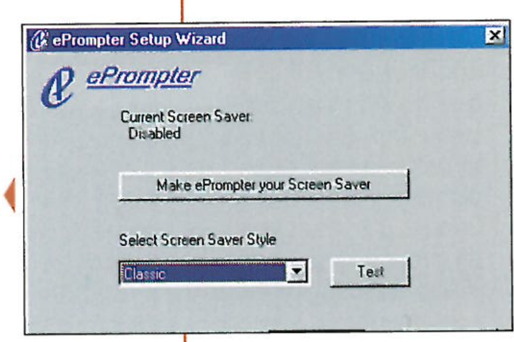
Que no se te escape

Si quieres recibir puntualmente tus mensajes electrónicos sin tener que estar ejecutando tu programa de correo tradicional cada tres minutos, E-Prompter es la solución que necesitas. Siguiendo unos sencillos pasos, que básicamente consisten en configurar tu cuenta de correo, podrás estar trabajando sin preocuparte de saber si los mensajes llegan o no al buzón de correo. Además, cuando recibas un nuevo correo electrónico el programa te lo notificará, podrás consultar de qué se trata y decidir, al momento, si te interesa leerlo, responderlo o seguir con la actividad que en ese instante estás llevando a cabo. E-Prompter es, por tanto, una utilidad muy adecuada para ahorrar tiempo si es que esperas un mensaje importante y no quieres perder ni un instante consultando otros mensajes que no lo son tanto.

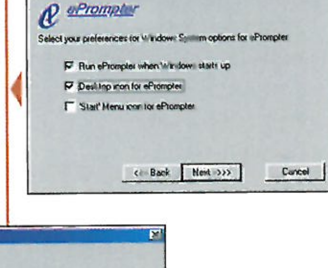
1 Cuando ejecutes el programa por primera vez, ya sabes lo que te toca. Como en cualquier programa de correo electrónico, lo primero que debes hacer es configurar tu conexión a Internet para que el programa sepa qué tiene que hacer cuando recoja el correo: utilizar una conexión constante o ejecutar el programa de marcado automático.



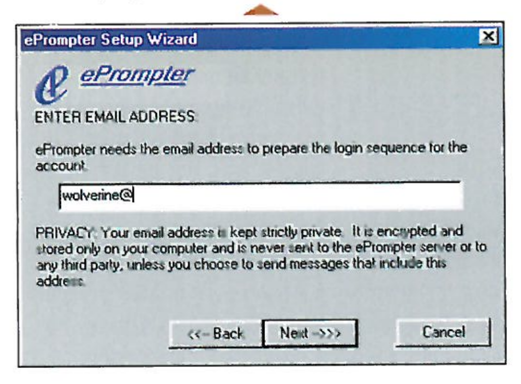
2 Otra opción de **E-Prompter** es configurarlo como tu salvapantallas. Si no tienes ninguno escogido y te apetece probar, hay varios modelos entre los que elegir, desde el clásico hasta algunas figuras geométricas que puedes activar para ver su aspecto.



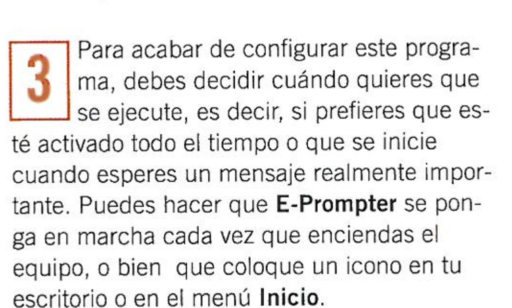
3 Para acabar de configurar este programa, debes decidir cuándo quieres que se ejecute, es decir, si prefieres que esté activado todo el tiempo o que se inicie cuando esperes un mensaje realmente importante. Puedes hacer que **E-Prompter** se ponga en marcha cada vez que enciendas el equipo, o bien que coloque un icono en tu escritorio o en el menú **Inicio**.

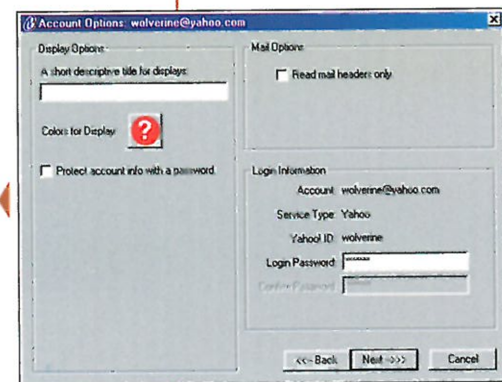


4 A continuación, debes introducir los datos de una cuenta de correo, empezando por tu dirección de correo electrónico y el tipo de servidor. Si usas algún servidor muy conocido, como **Yahoo!** o **Geocities**, verás que los datos aparecen automáticamente porque los servidores están almacenados en las opciones del programa.



5 Para finalizar, introduce la contraseña (tranquilo, es totalmente seguro). Ahora que ya está configurada la cuenta, sólo tienes que acabar de rellenar algunos detalles, como darle un nombre a dicha cuenta (el que quieras, sólo es para que puedas identificarla), escoger un color para distinguirla de las demás cuentas de correo o marcar la opción de que sólo lea las cabeceras de los mensajes. También puedes repasar los datos de tu cuenta y comprobar que todos ellos son correctos.



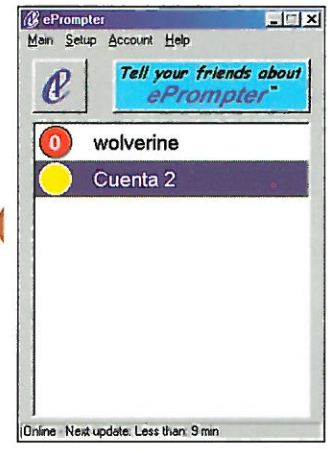


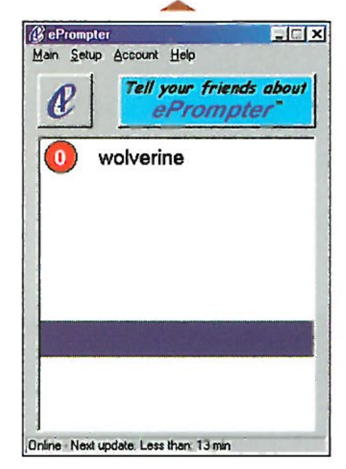
6 Cuando hayas acabado de introducir todos los datos necesarios para tu cuenta de correo, verás que en la pantalla principal de **E-Prompter** aparece un botón con el nombre que le has asignado: ésa es tu cuenta. Si quieres leer el correo, ve a **Main/Update All Mail** o a **Account/Update** para bajar todos los mensajes que tengas almacenados hasta ese momento.



7 Si no te gusta la presentación de este programa, ya sea porque la encuentras sosa o bien porque no puedes leerla con la suficiente comodidad, puedes escoger otros estilos de presentación. Para ello, basta con que vayas a **Setup/Display Styles** y aparecerá un cuadro de diálogo desde el que podrás escoger entre dos diseños más de interfaz del programa.

8 Si tienes más de una cuenta de correo electrónico, sólo tienes que ir a **Setup/New Account** para añadir todas las que quieras. Para configurar las nuevas cuentas deberás seguir los mismos pasos que realizaste para configurar la primera. Cuando acabes, tendrás otro punto de otro color (que también puedes definir) junto a la cuenta principal.

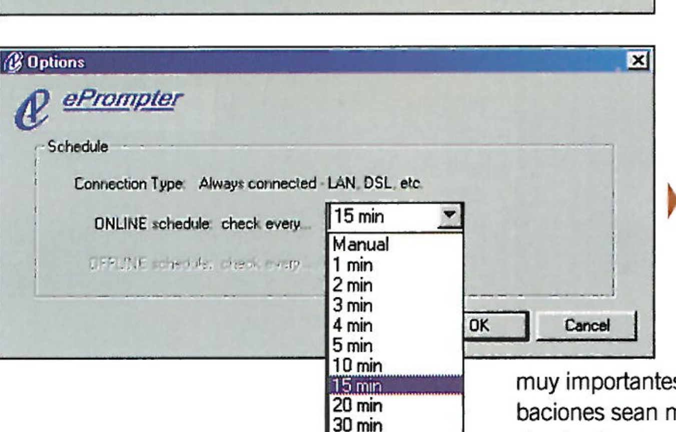




OTRAS OPCIONES

En la Red existen muchos programas como E-Prompter y Mailmoa. Algunos de ellos con las opciones más curiosas para llamar la atención a los posibles usuarios. Por ejemplo, uno llamado The Bat que no sólo baja tu correo, sino que además te recuerda los cumpleaños y citas importantes. O IncrediMail, un programa muy curiosos lleno de sonidos y animaciones que además te permite personalizar tus mensajes según el humor con el que te hayas levantado. Entre los más populares también encontrarás AllegroMail, Pegasus Mail, FoxMail, etc.





9 ¿Quieres que el programa te notifique de alguna forma especial cuando te llega un correo? Ve a **Setup/Notification** y allí podrás escoger entre un par de sonidos de notificación (uno de ellos es el típico del **Outlook**) y algunas otras opciones, como activar o desactivar el salvapantallas.

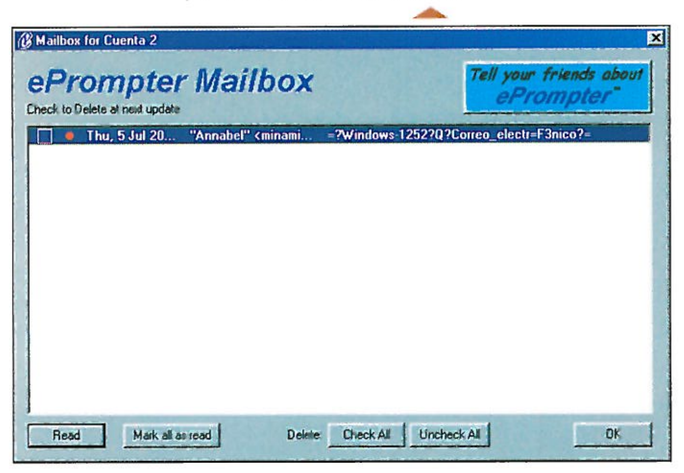
Options
ePrompter
Schedule
Connection Type: Always connected - LAN, DSL, etc
ONLINE schedule: check every... 15 min
OFFLINE schedule: check every...
Manual
1 min
2 min
3 min
4 min
5 min
10 min
15 min
20 min
30 min
45 min
OK
Cancel

10 Una de las opciones más importantes en este tipo de programas es la frecuencia de chequeo. Para configurar esta opción ve a **Setup/Schedule**, donde puedes decidir cada cuánto tiempo quieres que el programa compruebe si tienes nuevos correos. Por defecto,lo hace cada 15 minutos, pero si estás suscrito a una lista de correo o esperas mensajes muy importantes, puedes hacer que las comprobaciones sean más seguidas, hasta una vez cada minuto, aunque no es muy aconsejable.

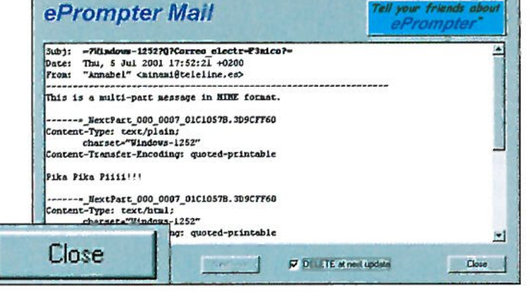
11 Cuando oigas la notificación que te avisa de la llegada de un nuevo correo, verás que la cuenta que lo ha recibido aparece destacada y que junto al nombre hay un punto rojo para que sepas exactamente dónde has recibido el nuevo mensaje. Para ver las nuevas entradas, pulsa dos veces sobre dicha cuenta.



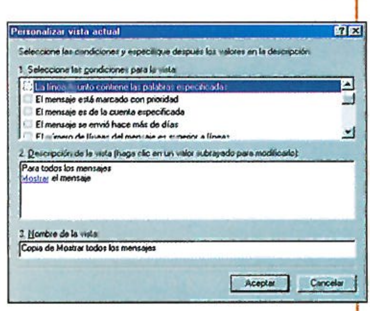
12 Verás el mensaje recibido del mismo modo que en un programa gestor de correo convencional, con los datos típicos: el nombre o *nick* del remitente, su dirección de correo, el asunto del mensaje e incluso el programa que lo ha enviado. Si pulsas dos veces sobre el mensaje o haces clic en el botón **Read** podrás leer sus contenidos.



13 Si no te apetece guardar un mensaje, no puedes eliminarlo directamente. Para deshacerte de él tienes que activar la opción **Delete at next update**, que lo eliminará la próxima vez que chequees el correo. No es el mejor modo, pero al menos te da cierto margen por si decides cambiar de idea.







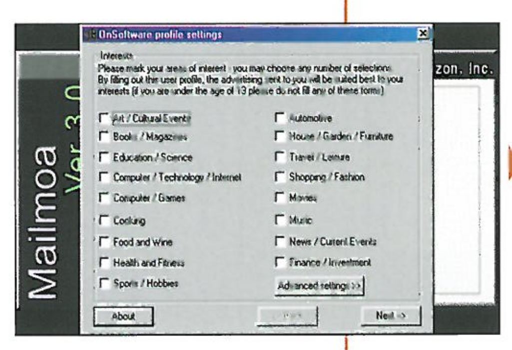
AMPLIANDO LAS POSIBILIDADES

E-Prompter y Mailmoa son utilidades alternativas a los programas de correo electrónico más utilizados, como Outlook Express, el programa de correo de Netscape, Messenger, o el clásico Eudora. Si bien tanto E-Prompter como Mailmoa tienen como mayor atractivo el incluir opciones que los programas más populares incluyen, como el filtrar mensajes con determinado *subject* o chequear el correo casi constantemente, también puedes configurar tu programa de correo tradicional para que haga algo parecido. Por ejemplo, Outlook Express, de Microsoft, tiene la opción de decidir cada cuánto se debe chequear el correo. Estas y otras utilidades las encuentras en Herramientas/Opciones, en la pestaña llamada General.

También puedes gestionar mejor tu bandeja de entrada con las Vistas, es decir, ciertos criterios que puedes seguir para ocultar mensajes omitidos o no leídos, para ahorrarte espacio. Para ello ve al menú Ver/Vista actual y Definir Vistas. Estos programas tienen otras ventajas, como el gestionar una agenda de direcciones, autocompletar una dirección de correo mientras la escribes, poder cambiar la fuente, el fondo y otras características del formato del mensaje. Son los pros y los contras de la utilización de un programa *freeware* o *shareware* contra las ventajas de diseño y programación de los gestores de correo de carácter comercial.

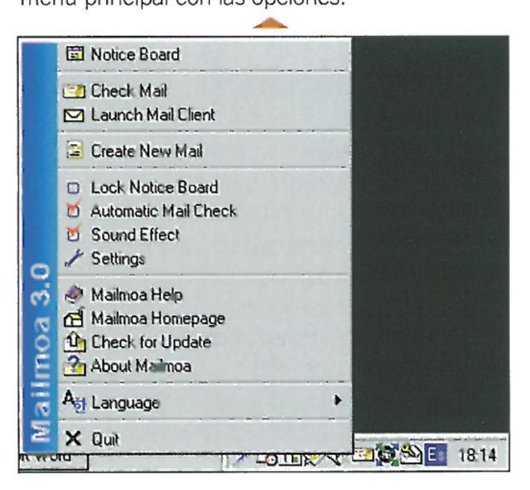
Un gestor muy seguro

¿Se te ha colgado alguna vez el ordenador porque alguien te ha enviado un archivo tan grande que ha colapsado tu buzón? Hay gente que no tiene en cuenta las conexiones de los demás, o no se para a comprobar el tamaño de algunos archivos. Además, algunos servidores tienen filtros que te impiden recibir correos demasiado grandes. Con Mailmoa puedes evitar que te lleguen mensajes desde determinadas cuentas una opción muy útil para esquivar los virus de Internet o ciertos mensajes publicitarios que no deseas recibir.



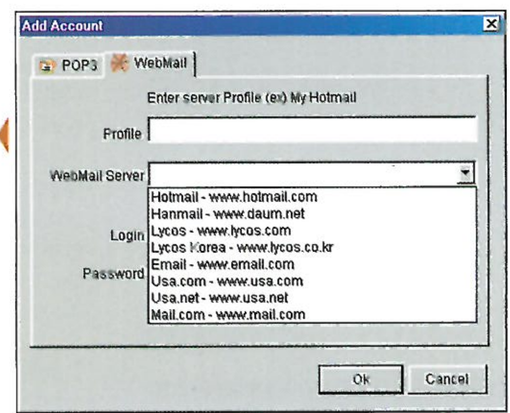
1 Durante el proceso de instalación el programa te pedirá que rellenes algunos formularios para crear tu perfil con tus gustos, aficiones y algunos datos personales. Es algo totalmente voluntario, y puedes decidir si quieres que tus datos sean compartidos o no.

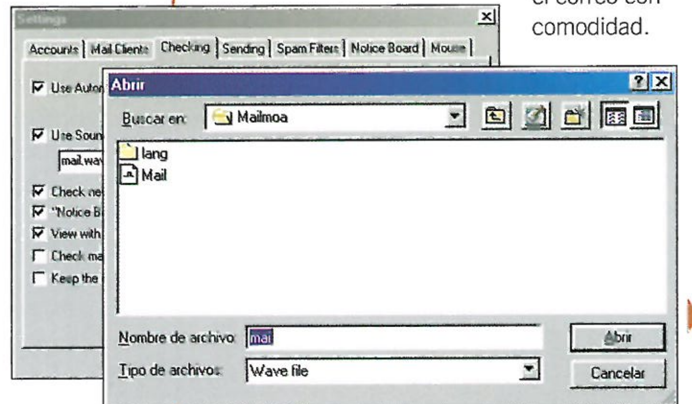
2 Una vez hayas acabado el proceso de instalación, verás que en la barra de herramientas situada a la derecha hay un nuevo icono, el de una carta. Para ejecutarlo, púlsalo con el botón secundario de tu ratón y se abrirá el menú principal con las opciones.



3 La primera opción es el **Notice Board**, el primer sitio al que has de ir. Es el lugar en el que puedes configurar las cuentas de correo que te interesan. Para abrir tus cuentas de correo ve a **Settings/ Accounts**, y pulsa el botón **Add** para crear la primera.

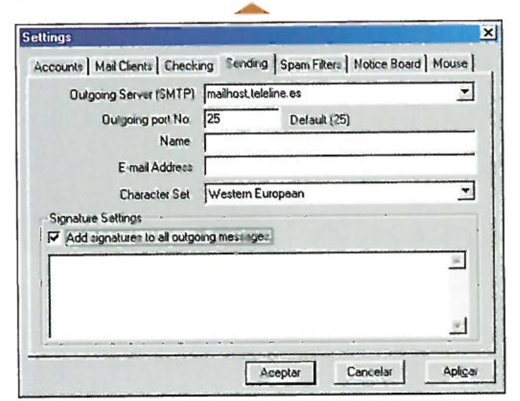
4 Para empezar, escoge si tu cuenta utiliza un servidor POP3 (lo más habitual si es una cuenta) o una WebMail, es decir, si para bajarte el correo debes entrar en una página web. En la primera opción puedes introducir el **Profile**, en el caso de que sea una cuenta gratuita. El resto de datos son los típicos: nombre de usuario y *password* para poder gestionar el correo con comodidad.



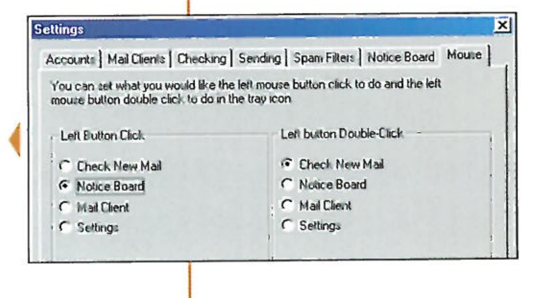


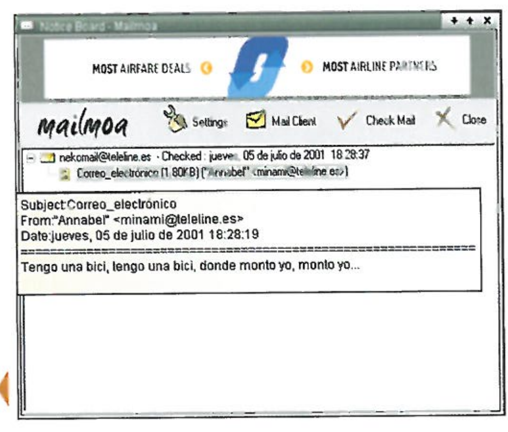
5 Las opciones situadas bajo el menú **Settings** son muy variadas. En **Checking** podrás decidir si deseas el chequeo automático o fijar una frecuencia, cada media hora, cada quince minutos, etc. Para personalizarlo al 100% incluso puedes navegar por tu ordenador y decidir qué WAV quieres que te avise la llegada de un nuevo correo electrónico.

6 En **Sending** debes especificar el servidor de salida (el que gestionará el envío de tu correo), así como algunos datos personales, si es que quieres que aparezcan en tus mensajes (qué nombre quieres que vea el destinatario, la empresa o sólo tu *nick*). También puedes añadir tu firma o un dibujo.



7 Puedes configurar los botones de tu ratón para que, con uno o dos clics de sus botones, abra la opción que más te interese como chequear el buzón o abrir el **Notice Board**. De esta forma no tienes que abrir el correo cada dos por tres.



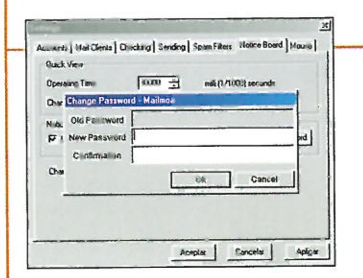


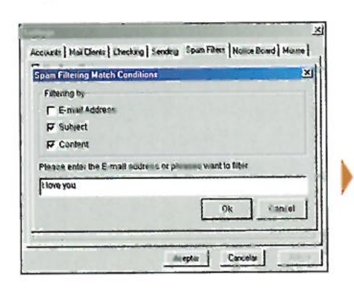
8 Cuando recibas un correo electrónico, verás que los nuevos mensajes se colocan justo debajo de su cuenta, en el caso de que hubieras configurado más de una. Si colocas el ratón justo encima, sin pulsar, verás no sólo el remitente y algunos otros datos, sino el principio del mensaje. Así puedes decidir si te interesa leerlo o no.

9 Para ver el mensaje sólo has de pulsar dos veces sobre él y se abrirá una nueva ventana. Si quieres responderlo, pulsa **Reply**. Si quieres enviar un mensaje nuevo, sólo tienes que ir al icono de **Mailmoa**, pulsar con el botón secundario y escoger **Create New Mail**. Seguro que ya conoces el resto del proceso.

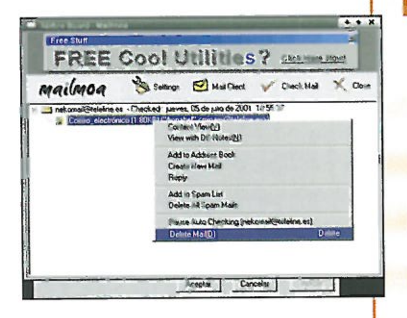
LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD

Si quieres cambiar tu *password*, no creas que podrás hacerlo tan fácilmente. Esta medida de seguridad evita que alguien entre en el programa y te haga la bromita de cambiarte la clave o modificar los mensajes nuevos. Para actualizar los datos de tu cuenta ve a Settings/Notice Board y marca Lock the Notice Board by Password. Para hacer el cambio deberás introducir el código antiguo y luego el nuevo. Más seguro, imposible.





10 Una de las opciones a tener más en cuenta de este programa son sus filtros. En **Settings**, bajo el nombre de **Spam**, se encuentran los filtros de mensajes. Y si quieres curarte en salud y no bajar a tu ordenador el virus *I love you*. Sólo tienes que escoger **Add** en **Spam Filters** e introducir la dirección de correo electrónico que quieres evitar o la palabra o frase que no te interesa recibir.



ESE MALDITO ARCHIVO ADJUNTO

Seguro que más de una vez has tardado horas en bajarte un mensaje porque alguien te ha enviado una imagen gigantesca, o incluso un juego de ordenador o un salvapantallas. Si no quieres esos mensajes, con Mailmoa tienes la solución ya que puedes ver qué contiene el mensaje sólo pasando el ratón por encima y también puedes borrarlo del servidor sin bajarlo a tu ordenador. ¿Cómo? Basta con que selecciones el mensaje, pulses el botón secundario del ratón y escojas Delete Mail. Ni siquiera se moverá del ordenador del servidor, y tú te habrás ahorrado el tiempo y el coste de la conexión para bajártelo.



¿Conflictos? No, gracias

ANTICIPARSE A LOS PROBLEMAS

SI ERES DE LOS QUE VIVEN CON MIEDO A QUE EL ORDENADOR SUFRA ALGÚN ATAQUE INDESEADO Y NO QUIERES CORRER ESE RIESGO, AHORA EXISTE UN BUEN COMPLEMENTO A LOS ANTIVIRUS: BIGFIX. SI INSTALAS ESTE PROGRAMA, PODRÁS DETECTAR ALGUNOS PROBLEMAS DE TU ORDENADOR ANTES DE QUE SE PRODUZCAN.

Lo ideal es poner solución a los problemas antes de que se produzcan, pero eso es casi imposible por mucho cuidado que tengas al utilizar el PC. Eso sí, con un poco de vista es posible minimizar los riesgos para que tu ordenador no sufra problemas de sobrecarga o que, misteriosamente, deje de funcionar. Por ejemplo, usar una versión antigua de un programa, o no demasiado depurada, hace que tu equipo trabaje más y puede provocar conflictos o problemas innecesarios. Si instalas la actualización mejorarás el rendimiento y te ahorrarás más de un disgusto. Ese es el objetivo de **BigFix**, una utilidad que trabaja "en la sombra", en un segundo plano y que sólo te avisa cuando detecta algún problema o tiene algo que comunicarte. En la mayor parte de los casos informa de que hay disponible un nuevo *driver*, una versión actualizada de alguno de los programas que utiliza tu sistema o similares; pero, en ocasiones, te puede llamar la atención sobre un problema mucho más grave, como la incompatibilidad con alguna otra utilidad. En general ni te darás cuenta de que lo tienes instalado y puede que hasta te olvides de que existe; ¡pero seguro que te alegras cuando te advierta de algo importante!



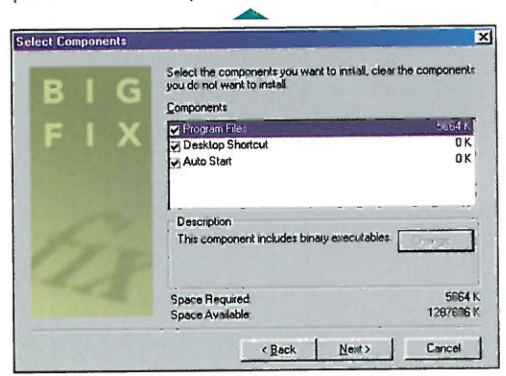


Entre otras utilidades, **BigFix** suscribe a sus usuarios a diversas listas de **Fixlets**, es decir, a una especie de listas de correo gestionadas por profesionales que te informarán de cuándo hay una nueva actualización de programas, o si ya es hora de que te instales una nueva versión de tu navegador. Y si aún te has quedado con dudas, siempre tienes la opción de recurrir a esos mismos profesionales, ya sea a los creadores del programa o los de los mismos **Fixlets**. De todos modos, ten en cuenta que no hay soluciones milagrosas para los problemas con los ordenadores.

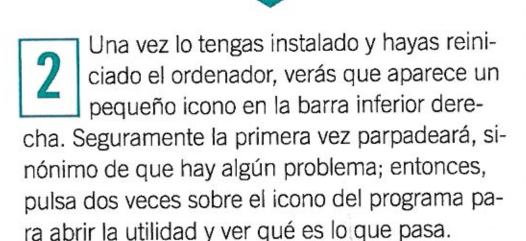
Despreocúpate un poco

Hasta ahora, una de las pocas maneras de no "fastidiar" al ordenador era ir con mil ojos y realizar su mantenimiento de forma periódica y metódica. Ahora, además de estas precauciones, puedes depender de este programa para que te avise cada vez que se produzca, o vaya a producirse, un problema. BigFix trabaja en segundo plano, controlando las operaciones de tu ordenador y sólo notas su presencia cuando algo no va bien o hay algún conflicto. Es entonces cuando parpadea y te hace saber que pasa algo. BigFix es un buen chivato para que, entre otras cosas, no tengas que estar siempre pendiente de las actualizaciones de los programas. Además, te permite suscribirte a listados de novedades, restringir *downloads* y algunas otras utilidades que lo convierten en un perfecto guardián para la integridad de tu PC.

1 La instalación de **BigFix** no tiene mayor misterio. Durante el proceso te pregunta si quieres instalar un icono en el escritorio, un elemento en la barra de **Inicio** y si deseas que se ejecute cada vez que enciendas el equipo. Esta última opción es muy aconsejable para detectar los problemas más rápidamente.

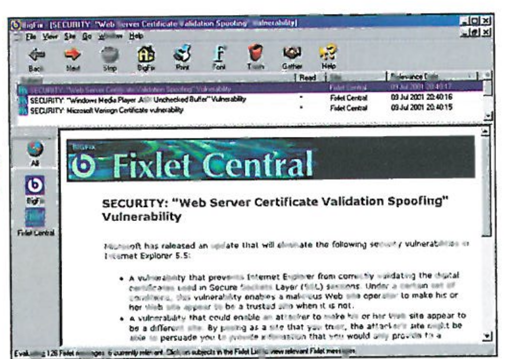


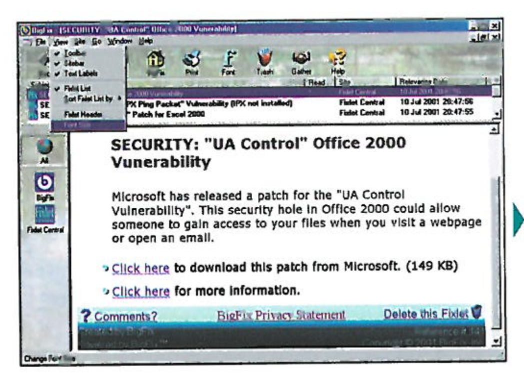
2 Una vez lo tengas instalado y hayas reiniciado el ordenador, verás que aparece un pequeño icono en la barra inferior derecha. Seguramente la primera vez parpadeará, sinónimo de que hay algún problema; entonces, pulsa dos veces sobre el icono del programa para abrir la utilidad y ver qué es lo que pasa.



3 No es necesario que esperes a que haya una alarma para ver tus mensajes. Puedes abrir el programa cuando lo desees y verás que en la parte superior hay un listado de incidencias. Eso no quiere decir que tu ordenador vaya mal, porque **BigFix** detecta muchas cosas que no son preocupantes, como actualizaciones y nuevas versiones.

4 Si seleccionas la incidencia verás una explicación de lo que le pasa a tu equipo y del motivo por el que se ha creado un **Fixlet** para esa acción. Hay muchas razones por las que puede haber problemas, desde que haya una nueva actualización para alguno de tus programas a algo más grave. Al menos de este modo estás informado de qué pasa por los circuitos de tu ordenador.

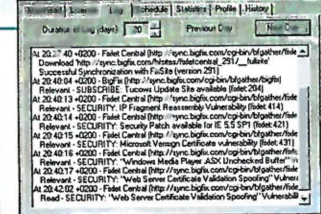
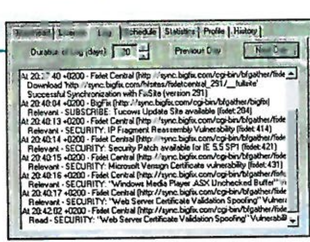


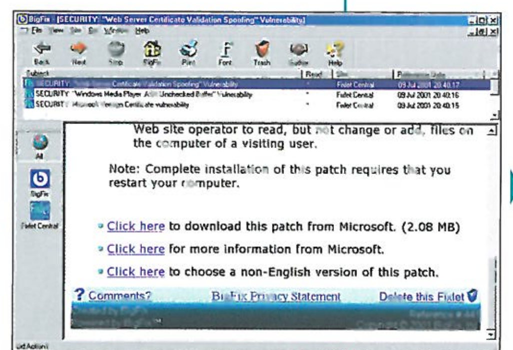


5 Si el texto de explicación es muy largo, o no puedes leerlo con comodidad, cambia el tipo de letra. Para ello, puedes pulsar el icono con la letra **f** en la barra de herramientas, o ir a **View/Font Size**. A medida que vayas pulsando, irá cambiando el tipo y tamaño de la letra. Si hay más de una página, puedes ir pasando con los iconos de las flechas de la barra de tareas.

CONTROLA LA CONEXIÓN

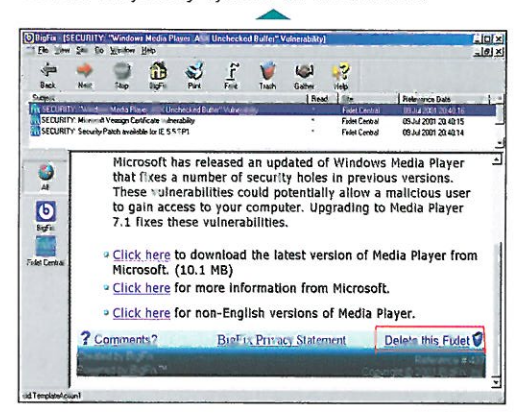
Si tienes curiosidad por saber cuándo recibiste un Fixlet o mensaje, puedes consultar el listado de logs para saber durante qué conexión bajaste un determinado aviso. Para ello ve a Site/Properties/Log, donde verás todos los Fixlets recibidos.



6 Si el problema es de fácil solución, tras la explicación verás cómo arreglarlo; normalmente se trata de un *link* desde donde podrás bajarte la nueva versión, el parche o el nuevo controlador. Si el conflicto es importante pero **BigFix** está preparado para solucionarlo, aparecerá un botón llamado **Fix** para arreglar el problema. Sólo hay que pulsarlo para conseguir el remedio.

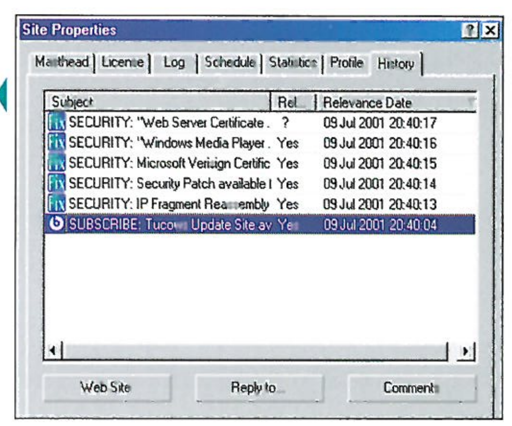
7 Hay veces en las que los avisos y problemas de los que advierte el programa no te interesan, como una nueva actualización de un controlador. Si no quieres volver a ver el mensaje, en la parte inferior de cada texto está el icono de una papelera con el texto **Delete this Fixlet**. Es especialmente útil si tienes muchos programas beta, porque te ahorras los incesantes mensajes informándote de nuevas mejoras y ajustes en el software.





8 Si un **Fixlet** te parece interesante o quieres guardarlo por motivos de seguridad, para saber lo que has arreglado y por qué, pulsa el icono de la impresora y tendrás una copia impresa para archivar en tu historial.

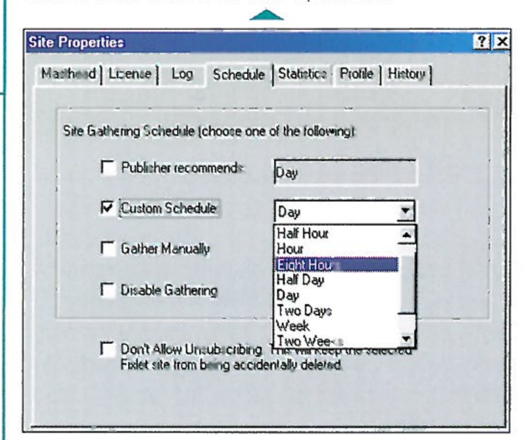
9 Y hablando de historial, si vas solucionando los problemas y quieres tener cierto control sobre lo que has hecho, puedes consultar los movimientos que has realizado con el programa cuando lo desees. Ve a **Site/Site Properties** y escoge la pestaña **History**. Ahí verás los **Fixlets** que han aparecido, si has borrado alguno, e incluso puedes ir a la página web o responder al mensaje; o sea, ponerte en contacto con los creadores del programa para recibir más información.



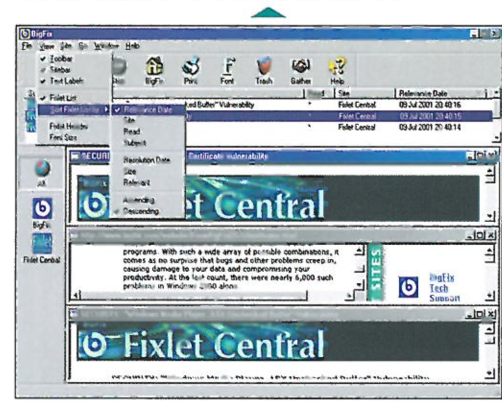
¿TE HAS EQUIVOCADO?

A veces, puede ser que borres por error un mensaje que luego descubras que sí era importante y te hace falta. Aún hay un modo de rescatarlo: pulsa el icono de la papelera en la barra de tareas y recupera ese archivo. Si quieres vaciar la papelera, pulsa el botón Empty Trash.

10 Ya que estamos en este apartado, las **Site Properties**, veamos qué otras opciones ofrece. En **Schedule** puedes decidir cuándo se baja la información de los sitios que te informan de las nuevas actualizaciones y mejoras de programa. Por defecto se hace a diario, pero puedes cambiar la frecuencia cuando lo desees, desde cada media hora a una vez por semana. Además, si el mensaje te parece interesante puedes impedir que se borre accidentalmente; sólo tienes que marcar la casilla a tal efecto en este apartado.

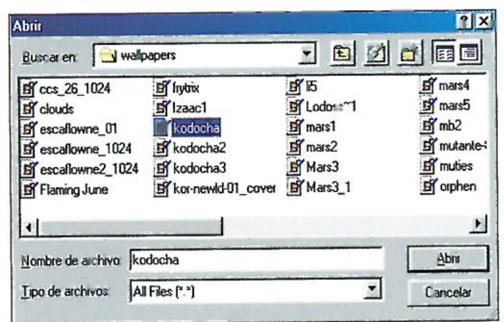


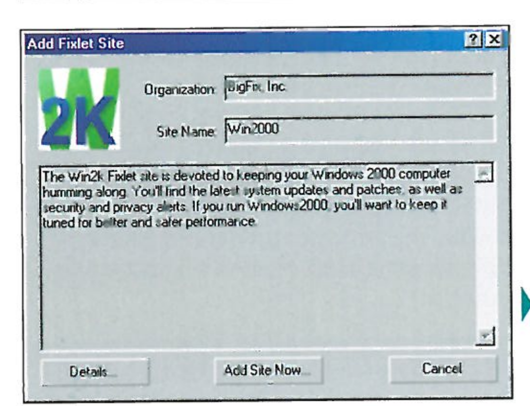
11 Si no tienes la intención de abrir el programa cada día para ver qué ha pasado en las últimas horas, quizá te interese ordenar los **Fixlets** de un modo determinado, alfabéticamente o por orden de prioridad. Para ello, ve a **View/Sort Fixlet List by**, donde verás diversos modos de ordenar tus avisos.

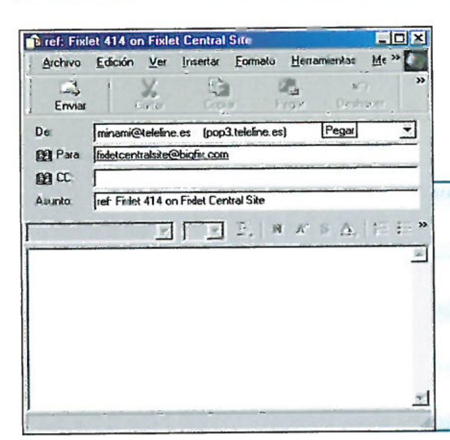


12 Con las tarifas telefónicas interesa mucho aprovechar los horarios reducidos para bajar archivos de Internet. Con **BigFix** puedes restringir el horario de *downloads*, opción muy útil sobre todo si varias personas usan el mismo ordenador. En **File/ Preferences** podrás decidir cuándo se pueden bajar archivos en el apartado **Limit Download Times to Between the Hours of**.

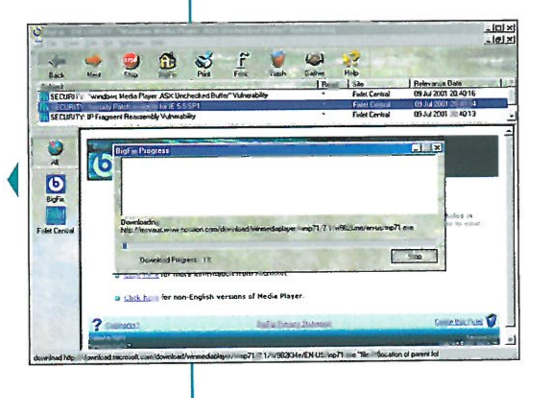




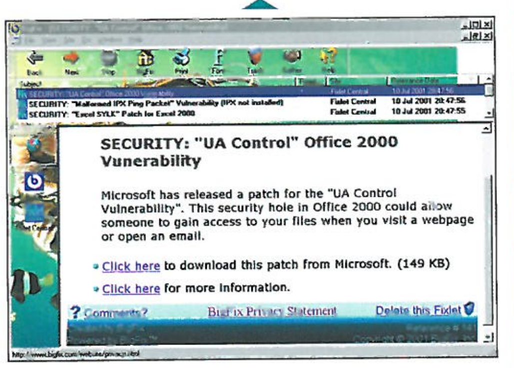




13 Aunque necesites cierto archivo, seguro que en más de una vez cambias de idea respecto a bajártelo porque el proceso se alarga mucho. Entonces, no tienes más que pulsar el botón **Stop** de la barra de tareas o de la misma ventana de *download* y probar suerte en otro momento.



14 Si no te gusta la apariencia del programa, hay algunas opciones para personalizarlo un poco. En **File/Preferences** verás la opción **Bitmap Background** que puedes seleccionar para escoger el papel tapiz que más te guste. Eso sí, ten en cuenta que sólo cambiará el fondo de las barras de tareas, así que escoge un fondo donde las letras resalten bien. Además, en el menú **Window** puedes escoger entre varias maneras de disponer las ventanas flotantes que componen el programa y así le darás un aire distinto a la interfaz.



15 Si te gusta estar al día de las nuevas actualizaciones, nuevas versiones y controladores, adorarás los **Fixlet**. Si quieres estar bien informado, suscríbete a las listas de **Fixlet** que proporciona el programa. En algunas estás suscrito desde que lo instalas, pero otras son optativas. Las mantienen expertos de todo el mundo que te informarán puntualmente de las actualizaciones y novedades. Para suscribirte a ellas, pulsa el icono de la casa en la barra de tareas, el llamado **BigFix**, y verás todo el listado. La suscripción es muy sencilla.

CONSULTAS PERSONALIZADAS

Para algunos sitios de Fixlets es necesario que haya ciertos datos sobre tu equipo que el ordenador no puede suministrar. Para ello, lo mejor es que tú mismo rellenes el perfil para que te puedan dar la información más adecuada para la configuración de tu equipo. Puedes realizar la operación en Site/Properties/Profile, pero ten en cuenta que sólo podrás editar un perfil cuando tengas seleccionado un web que lo solicite.

¿PROBLEMAS?

Si hay algún Fixlet que no entiendes, contacta con los creadores del programa. En la parte inferior de cada mensaje verás un pequeño icono con la palabra Comments? que te permitirá enviar un correo electrónico a la central del programa, donde te darán consejos sobre cómo arreglar ese problema.



El rey del tablero

JUEGOS DE AJEDREZ

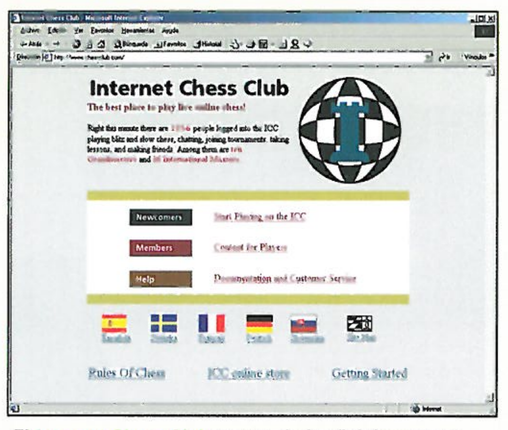
EL AJEDREZ ES UNO DE LOS MÁS ANTIGUOS Y FASCINANTES JUEGOS QUE LA HUMANIDAD HA IDEADO. TANTO ES ASÍ QUE SOBREVIVE HOY EN DÍA, EN PLENA ERA DIGITAL, Y PLENAMENTE RELACIONADO CON LOS AVANCES TÉCNICOS MÁS RELEVANTES. SE JUEGA AL AJEDREZ A TRAVÉS DE INTERNET Y TAMBIÉN ESTÁ PRESENTE EN LOS MAYORES DESAFÍOS EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL, DONDE LOS ORDENADORES COMPITEN CONTRA HUMANOS. LOS ORÍGENES DE ESTE JUEGO DE ESTRATEGIA BÉLICA PARECEN PERDERSE EN EL TIEMPO.



Aunque la primera evidencia documental del ajedrez data del año 600 d.C., es muy posible que sea más antiguo, y que provenga del Charatunga, que se jugaba en la India desde el 400 a.C. Desde la India el ajedrez se extendió a China y Persia, y más tarde a Europa, con motivo de la expansión de los musulmanes. Los españoles lo llevaron a América y los vikingos al norte de Europa. En el 1400 aparecieron las primeras normas de juego, y a lo largo de los siglos se han ido introduciendo nuevas reglas, como la promoción de los peones o el enroque. En la época moderna el ajedrez es considerado como una magnífica gimnasia mental que desarrolla la inteligencia; y los jugadores que compiten en los torneos de más categoría tienen el rango de genios. Jugadores como Fischer, y Spassky, Korchnoi, Karpov y Kasparov han sido además personajes famosos, e incluso símbolos políticos durante la guerra fría. Sin embargo, el más famoso y singular jugador de ajedrez del final del siglo XX fue una máquina: el ordenador de IBM Deep Blue, que en 1997 venció a Gary Kasparov. Pese a que es la fuerza bruta de la computación en paralelo del ordenador de IBM la responsable de su victoria y no su inteligencia, la idea de una máquina capaz de vencer al mayor de los maestros confirma la plena vigencia, después de más de 2.500 años, del ajedrez.

RECURSOS EN LA RED

Un simple intercambio de mensajes de correo electrónico es todo lo necesario para jugar al ajedrez a través de Internet. Esta puesta al día del ajedrez por carta (práctica que posee incluso una federación internacional) es la más simple, pero no la única. Mediante la fusión de clientes de IRC y tableros virtuales, los internautas pueden realizar partidas con toda suerte de comodidades, como la posibilidad de guardar registros de la partida en su correspondiente notación, ser observados por espectadores, e incluso charlar con el contrincante. Programas como **Chess-it!** permiten disfrutar del ajedrez en línea sin mayor complicación.



El Internet Chess Club es uno de los "clubs major" organizados de la Red, y es frecuentado por los mejores jugadores.

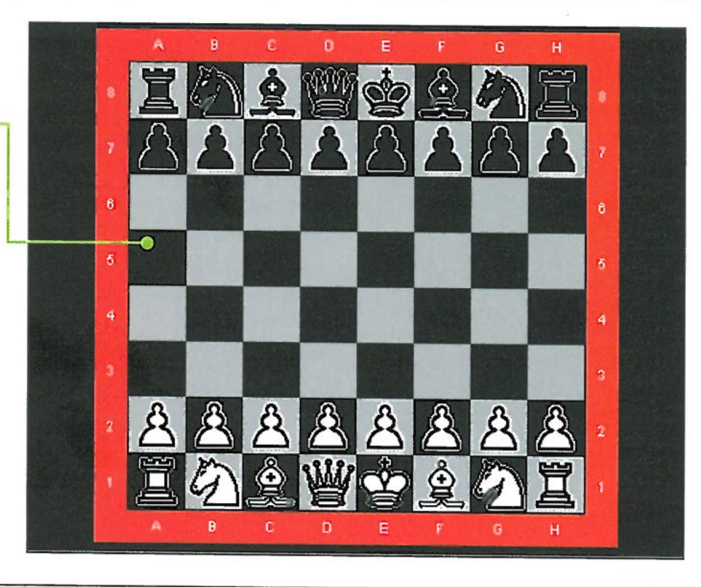
Chess-it!

El programa Chess-it! es una excelente introducción al ajedrez, con posibilidades para el juego *on-line* y un analizador de jugadas.

La totalidad de los menús y opciones de Chess-it! son accesibles a través del menú.

File Edit Settings Move Tutor Multiplayer Windows Help

Uno de los puntos fuertes de Chess-it! es su capacidad como entrenador y sus opciones para juego por correo electrónico. Su interfaz es sencilla y está dividida en dos partes principales: el tablero y la barra de herramientas que duplica las opciones más importantes del menú. El resto de opciones y ventanas permanece oculta hasta el momento en que deben utilizarse. Si se quiere visualizar la lista de piezas capturadas y un reloj de mayor tamaño se puede utilizar la opción Open All del menú Windows.











Las opciones de uso más frecuentes se encuentran en la barra de herramientas. Cuando se juega contra la máquina, el jugador puede revisar el historial de las jugadas mediante los botones correspondientes, y también detener el reloj. No hay que confundir esta norma de las competiciones de ajedrez con la pausa del juego, ésta es accesible desde el menú Move.

VARIACIONES



Dado que el ajedrez ha ido evolucionando y cambiando a lo largo de la historia, han existido numerosas variantes del juego. Juegos como el Xiangqi chino o el Shogi japonés son una muestra de variaciones principalmente producidas por la cultura de cada pueblo. El ajedrez clásico también es modificado hoy en día en aras de la creatividad o el placer estético. Y, por supuesto, los ordenadores permiten experimentar con las reglas y las formas del ajedrez, por ejemplo, añadiéndole más dimensiones del tablero, como en el caso de Parmen, analizado en estas páginas.



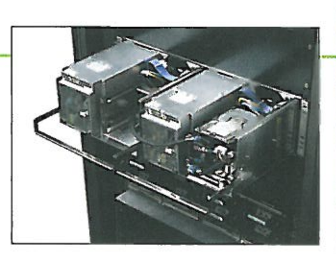
Más opciones de Chess-it!

Chess-it! dispone de otras opciones que permiten configurar el juego a medida del jugador, entre ellas, el aspecto del tablero. Además, para los usuarios más cibernéticos, Chess-it! permite jugar por correo electrónico. ¡Todo un reto!



EL GRAN AZUL

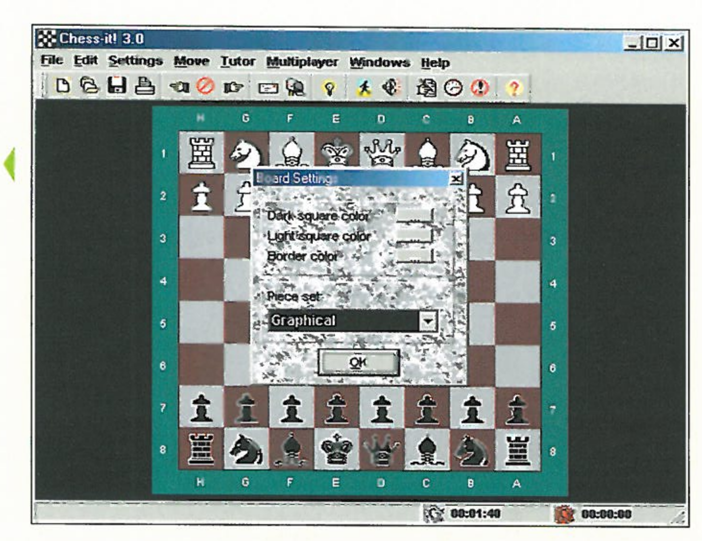
Deep Blue es un ordenador RS/6000 SP de computación masiva en paralelo compuesto por nodos y diseñado para jugar a ajedrez a nivel de Gran Maestro.

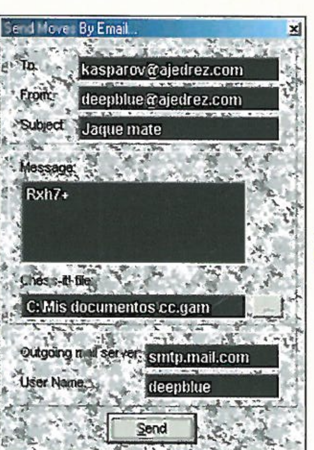


1 El aspecto del tablero puede modificarse mediante las opciones **Change Board** y **Change Piece Set** en el menú **Settings**. En este mismo menú es posible asignar el color de los jugadores y el tiempo para pensar las jugadas.

2 Uno de los sistemas de notación más populares del ajedrez es el sistema algebraico. Combinando letras y números se identifica cada una de las 64 casillas del tablero y de esta manera una partida puede ser reproducida y estudiada por otros jugadores o guardada para su análisis. **Chess-it!** utiliza la opción **Show Move List**, accesible desde la barra de herramientas, para mostrar la notación de las jugadas a medida que se producen. Si en algún momento se quieren guardar en un documento aparte, puede utilizarse la opción **Copy to Clipboard** y después pegar el texto en un archivo.







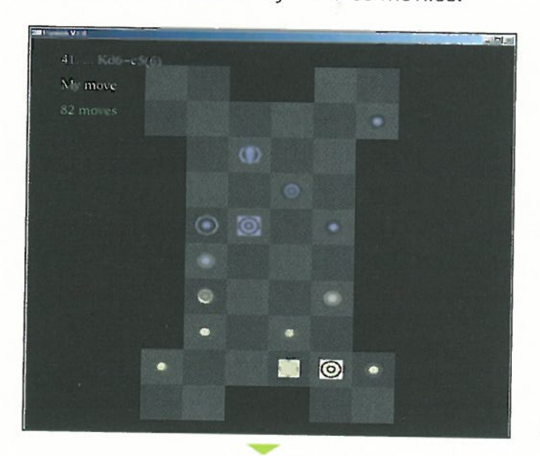
4 **Chess-it!** cuenta con un analizador de jugadas que ofrece consejos acerca del movimiento más conveniente según la situación que se esté produciendo en la partida. Dependiendo de la potencia del ordenador y de la situación de la jugada, este proceso puede llevar algún tiempo. Se puede acceder a esta ayuda, creada por especialistas del ajedrez, mediante la combinación de teclas **Control+H**.

3 Para enviar una jugada a través del correo electrónico, **Chess-it!** presenta dos opciones, disponibles en el menú **Multiplayer**. **Send a move by E-mail** abre un cuadro de diálogo en el que se incluye la notación de la jugada que se acaba de realizar. Las opciones que se han de cumplimentar en este cuadro de diálogo son los campos **To** y **From** y los datos del servidor de correo saliente (SMTP) correspondiente. Si el contrincante también utiliza **Chess-it!**, se puede incluir un fichero con la extensión .GAM para que éste pueda abrirlo en su ordenador. La segunda opción, **Open E-mail program** es más simple, ya que lo único que hace es abrir el programa de correo para que este le pueda hacer llegar la jugada (se ha de recordar que es muy fácil copiar y pegar la lista de jugadas, por ejemplo en un mensaje de correo electrónico).

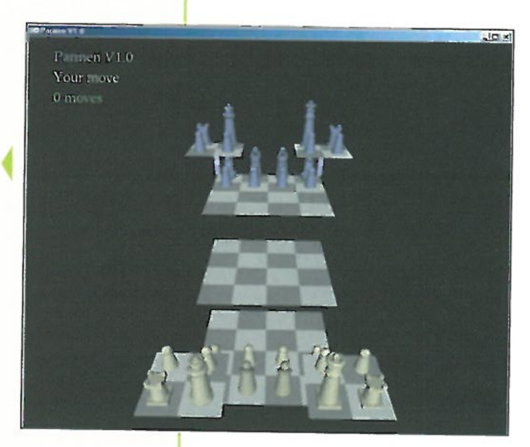
Parmen. El ajedrez tridimensional

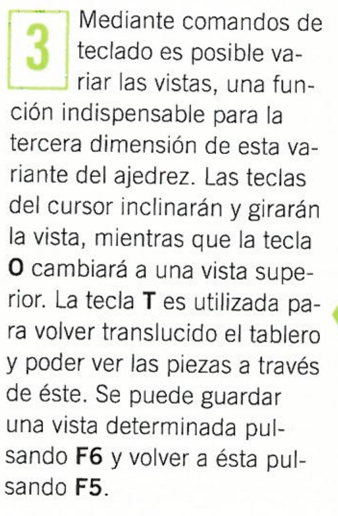
Las variaciones del juego del ajedrez pueden ser numerosas. Además de los cambios estéticos en las piezas, también existen modificaciones de las reglas del juego o transformaciones completas, como el ajedrez tridimensional.

1 El ajedrez tridimensional, en el que las piezas pueden moverse en el plano vertical, es una de las variaciones más espectaculares del juego. Sin duda uno de los juegos tridimensionales más conocidos es **Parmen**, el ajedrez que se puede ver en la saga televisiva y cinematográfica de **Star Trek**. **Parmen** es un programa de ajedrez tridimensional por partida doble: se puede jugar al ajedrez tradicional con gráficos tridimensional y también a un ajedrez tridimensional con desplazamientos verticales y tableros móviles.

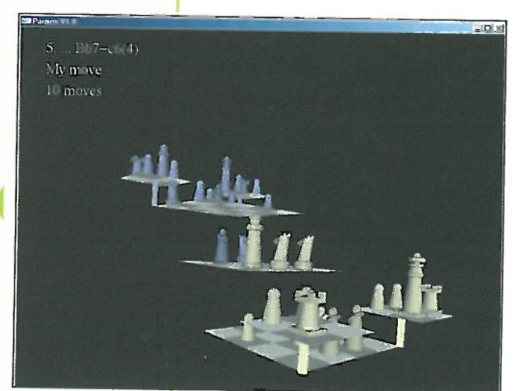


2 Por defecto, al ejecutar **Parmen** se presenta un juego nuevo de ajedrez 3D. Para cambiar al ajedrez tradicional se debe pulsar **F2** y para una nueva partida de ajedrez 3D, **F3**. Pulsando **H** se obtiene una lista de la función de cada una de las teclas.





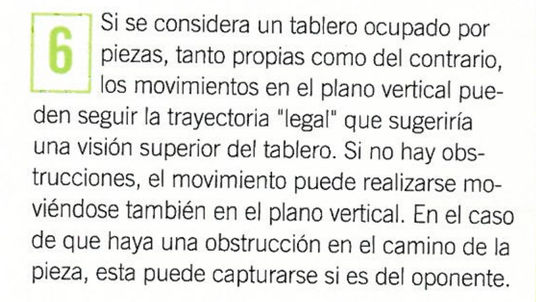
3 Mediante comandos de teclado es posible variar las vistas, una función indispensable para la tercera dimensión de esta variante del ajedrez. Las teclas del cursor inclinarán y girarán la vista, mientras que la tecla **O** cambiará a una vista superior. La tecla **T** es utilizada para volver translucido el tablero y poder ver las piezas a través de éste. Se puede guardar una vista determinada pulsando **F6** y volver a ésta pulsando **F5**.



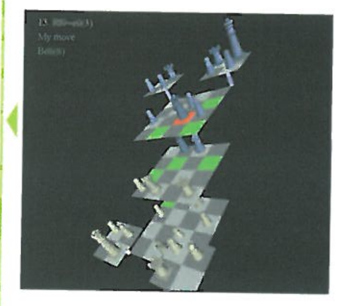
4 El tablero 3D consiste en tres plataformas principales de cuatro por cuatro casillas, y cuatro plataformas de ataque más pequeñas. Las plataformas principales permanecen inmóviles, mientras que las pequeñas pueden ser movidas a los lados o verticalmente, e incluso capturadas. Estas plataformas empiezan en las esquinas del tablero, y cada jugador controla una del lado de la Reina y otra del lado del Rey. Las piezas capturadas en estas plataformas no desaparecen sino que "cambian de mano". Para mover las plataformas pequeñas se debe cumplir la siguiente condición: que no haya piezas en la plataforma o que haya un peón propio y ninguna otra pieza más. Sus movimientos pueden ser hacia el otro lado de la misma esquina en una plataforma principal (fija), o bien subir o bajar. También pueden moverse a una esquina que sea adyacente en la misma plataforma y en el mismo lado.

5 Con un tablero vacío, las piezas podrían moverse de la misma manera que lo hacen en un tablero convencional. Dado que las plataformas principales se solapan, lo que se denomina "pila", pueden haber piezas unas encima de otras (nunca en el mismo nivel). Una pieza que se mueva a una pila puede hacerlo en cualquiera de sus niveles. Mientras estén en el mismo nivel, las piezas se mueven horizontalmente de la manera convencional.



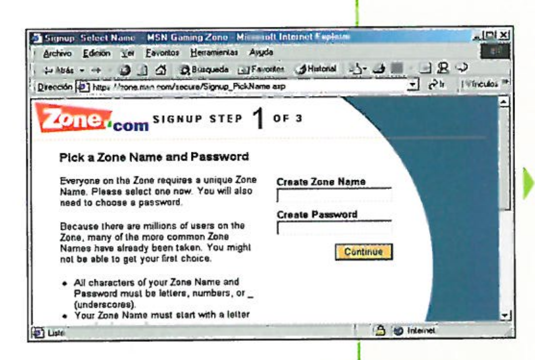


6 Si se considera un tablero ocupado por piezas, tanto propias como del contrario, los movimientos en el plano vertical pueden seguir la trayectoria "legal" que sugeriría una visión superior del tablero. Si no hay obstrucciones, el movimiento puede realizarse moviéndose también en el plano vertical. En el caso de que haya una obstrucción en el camino de la pieza, esta puede capturarse si es del oponente.

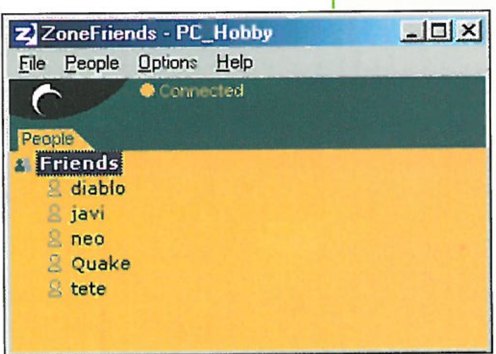


Ajedrez en The Zone

The Zone es el sitio web de Microsoft dedicado al juego *on-line*, especialmente a aquellos juegos que pueden jugarse desde el navegador de Internet. El ajedrez es uno de ellos. Participar en las partidas *on-line* de ajedrez es tan fácil como abrir el navegador y crear un nuevo usuario en The Zone.

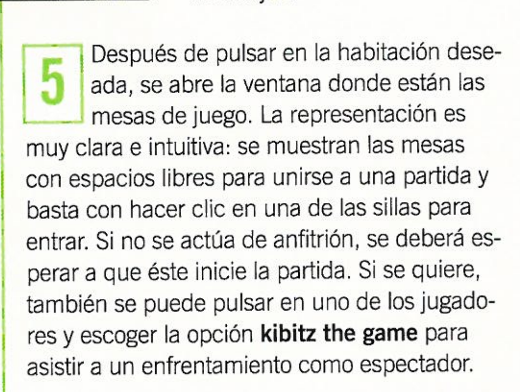


1 El sitio web **The Zone** se encuentra en **http://zone.msn.com** y los únicos requisitos para poder jugar son abrir una cuenta de nuevo usuario y realizar una pequeña descarga que habilitará nuestro navegador para los juegos de este servicio gratuito.



3 Una vez instalada la aplicación para el navegador, aparece una pequeña ventana de la aplicación **Zone Friends**, que puede minimizarse. Mediante **Zone Friends** se puede hacer un seguimiento de los compañeros de juegos preferidos, hasta un total de 250, y también comunicarse mediante mensajes.





5 Después de pulsar en la habitación deseada, se abre la ventana donde están las mesas de juego. La representación es muy clara e intuitiva: se muestran las mesas con espacios libres para unirse a una partida y basta con hacer clic en una de las sillas para entrar. Si no se actúa de anfitrión, se deberá esperar a que éste inicie la partida. Si se quiere, también se puede pulsar en uno de los jugadores y escoger la opción **kibitz the game** para asistir a un enfrentamiento como espectador.

2 El proceso de registro es muy sencillo y permite al jugador participar en todas las competiciones, así como optar a premios y promociones. El proceso de descarga del software se completa cuando en la página aparece un gráfico con la pica de la baraja francesa. Después, en un pequeño cuadro de diálogo se puede especificar la ubicación de instalación del software de **The Zone**.



4 Una vez obtenido el registro en **The Zone** ya es posible acceder a los juegos desde la página principal. Los juegos de ajedrez se encuentran en la sección **Card & Board Games**, en la que se pueden encontrar numerosas habitaciones que corresponden a determinados tipos de partidas. Para empezar, **Social Rooms**, habitación recomendada para novatos o jugadores que sólo quieran pasar un rato divertido. En **Competitive Rooms** lo que motiva a sus jugadores es la victoria. En cambio, en **Ladder Rooms** las competiciones en forma de escalera (*ladder*) permiten competir e ir subiendo puestos hasta alcanzar la victoria. Si el jugador es muy meticuloso, su habitación es **Rated Rooms**, donde todos los resultados de las partidas quedan registrados en el historial del jugador. **Tournament Rooms** es un lugar reservado a los torneos organizados en **The Zone**. Y, finalmente, **Special Events** donde tienen lugar las competiciones especiales y otros torneos extraordinarios.

JUGANDO UNA PARTIDA

Como otros programas similares, el juego de ajedrez The Zone es un híbrido entre un tablero virtual de ajedrez y un programa de *chat*. En la parte izquierda de la pantalla se encuentra el tablero. Se pueden mover las fichas simplemente arrastrándolas a la nueva ubicación, y para escribir un mensaje al contrincante se redacta en la parte inferior de la pantalla y se envía pulsando Entrar. En la parte derecha se muestra, en notación algebraica, los movimientos realizados en la partida por ambos jugadores. Finalmente, en la parte superior derecha se encuentra el reloj de juego.





Un toque de luz

PICTURE PUBLISHER 8 (4)

LA ILUMINACIÓN DE UN OBJETO PUEDE HACER VARIAR LA PERCEPCIÓN QUE CON EL MISMO SE PROVOCA EN LA PERSONA QUE LO CONTEMPLA. EN ESTE SENTIDO, LAS POSIBILIDADES DE PICTURE PUBLISHER SON INFINITAS; POR LO QUE SÓLO LA PRÁCTICA TE PERMITIRÁ IR DESCUBRIENDO LOS MEJORES RESULTADOS. ADEMÁS DE LOS EFECTOS DE LUZ, NOS CENTRAMOS EN ESTA UNIDAD EN ALGUNAS UTILIDADES PARA TENER LAS IMÁGENES "AL ALCANCE DE LA MANO".

A lo largo de cuatro unidad hemos recorrido las diferentes opciones que ofrece este editor de gráficos de carácter profesional. Has podido comprobar que, a pesar de su potencia y de su elevado número de posibilidades, resulta muy sencillo manejarlo para conseguir espectaculares efectos sobre cualquier archivo gráfico. La lista de imágenes contenidas en las bibliotecas se amplía en este número de forma que, sea cual sea el trabajo que tengas que llevar a cabo, vas a poder encontrar alguna imagen que satisfará tus necesidades.

TODO EN ORDEN

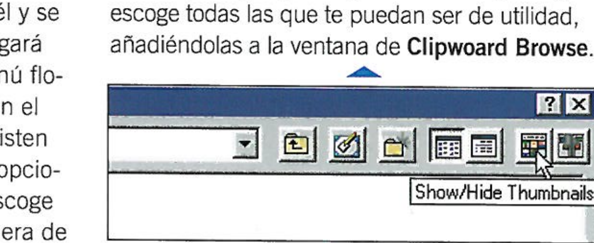
En estas páginas analizaremos con más detalle una opción de **Picture Publisher 8** que facilita el trabajo con las imágenes, el **Clipboard Browse**, un elemento que guarda una estrecha relación con el tratamiento de objetos. En esta línea, de acceder a las imágenes de una forma rápida, te presentamos también el **Micrografx Media Manager** una utilidad que te permite ordenar, clasificar, localizar y acceder fácilmente a todos los archivos multimedia (imágenes, dibujos, animaciones, vídeos, sonidos, etc.) que tengas guardados en las carpetas de tu disco duro. Cuando se cuenta con un archivo de centenares (o miles) de imágenes, la única forma de trabajar cómodamente es ordenándolas por temas. Estas dos opciones que te descubrimos en esta unidad trabajan en esa línea.
También prestaremos atención a los efectos de iluminación que se pueden aplicar a las imágenes y a cualquier otro tipo de objeto. Con todo ello, ponemos el punto y final a las explicaciones sobre **Picture Publisher 8**. Como ocurre con este tipo de aplicaciones tan potentes, resulta imposible en tan pocas páginas analizar todas sus posibilidades. La ayuda en línea y los tutoriales pueden ayudarte a aclarar conceptos que no hayan quedado suficientemente explicados.

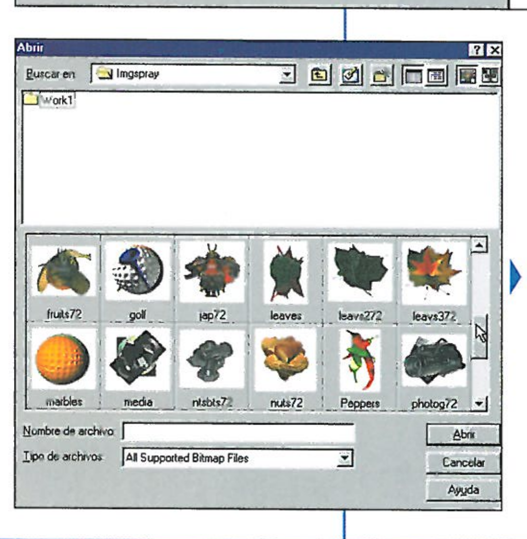
Simplifica tu trabajo

Con Clipwoard Browse puedes ahorrarte mucho trabajo a la hora de modificar los objetos. Esta opción permite agruparlos en una cartera o lista flotante, a la que accedes desde el menú Edit/Clipwoard Browse. En la ventana que se abre tienes la posibilidad de reunir varios objetos con los que trabajes habitualmente para tener un fácil acceso a los mismos.

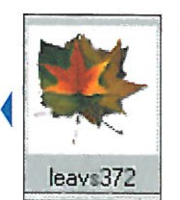
1 Por ejemplo, de una forma muy sencilla es posible incluir un elemento en la opción **Clipwoard Browse**. En la parte superior derecha de esta ventana aparece un icono en forma de carpeta, **Options**. Haz clic sobre él y se desplegará un menú flotante en el que existen varias opciones. Escoge la primera de ellas, **Add**.

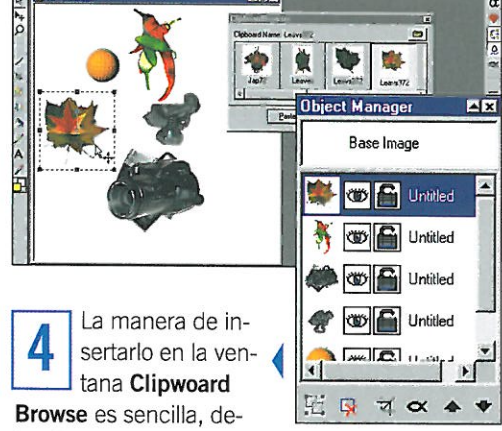
2 A continuación en la ventana **Abrir** es aconsejable activar el botón **Show/Hide Tumbnails** para poder visualizar las imágenes que quieres escoger. Recorre las carpetas en las que el programa guarda las imágenes y escoge todas las que te puedan ser de utilidad, añadiéndolas a la ventana de **Clipwoard Browse**.





3 En el directorio **Imgspray** encontrarás muchísimos objetos para añadir a tu lista de trabajo. Para hacerlo, sólo tienes que pulsar el botón **Abrir** y automáticamente la imagen se insertará en la ventana de **Clipwoard Browse**. Si lo deseas, podrás antes cambiarle el nombre al objeto escogido.

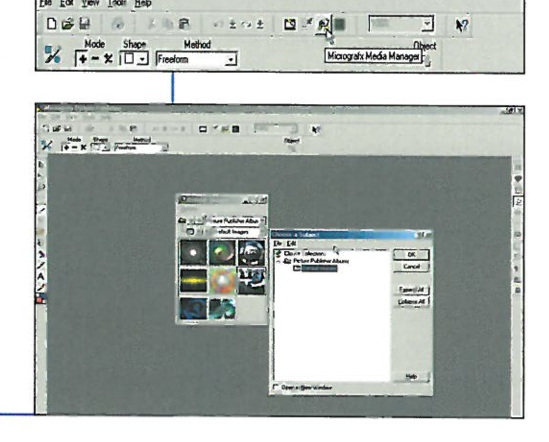




4 La manera de insertarlo en la ventana **Clipwoard Browse** es sencilla, debes hacer clic sobre el objeto y sin soltar el ratón, arrastrarlo hasta el área de trabajo.

¿SABÍAS QUÉ?

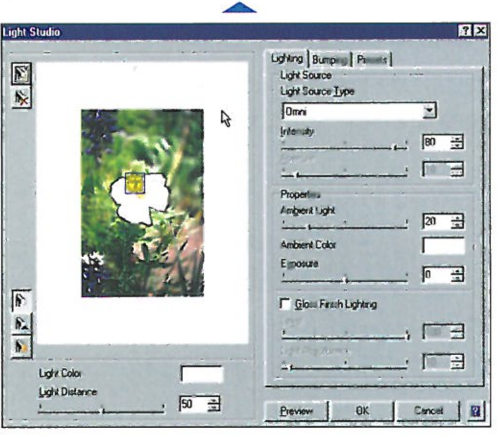
Aunque los archivos con las imágenes incluidas en el programa pueden abrirse, como has visto, de forma manual; una buena idea es configurar la herramienta Micrografx Media Manager que te permitirá navegar y localizar las imágenes que busques de una forma muy rápida. Para configurar esta utilidad, debes seleccionar la opción Properties del menú Options. La pestaña Subject contiene diversos parámetros que te permiten ajustar el tamaño y la profundidad de color de las imágenes en miniatura que aparecen mientras navegas por las distintas bibliotecas de imágenes. Si en una biblioteca hay muchas imágenes y escoges un tamaño grande, la previsualización de las mismas se ralentizará.



Efectos que mejoran los resultados

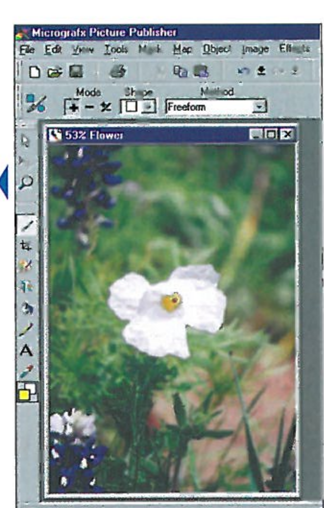
El tratamiento de imágenes gráficas a un nivel profesional exige que el programa editor con el que se está trabajando cuente con un buen asistente, capaz de aplicar variados efectos de iluminación sobre cualquier imagen. Los efectos de luz que se añaden a una imagen fotográfica o de diseño consiguen aumentar su calidad final.

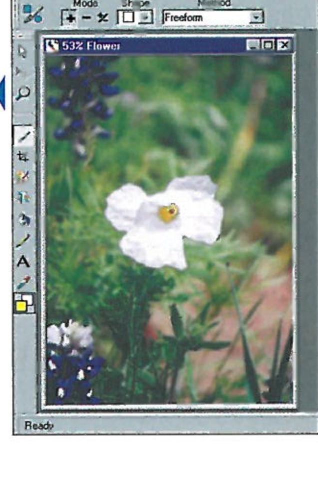
1 **Picture Publisher** agrupa sus funciones de efecto de luz en el menú **Effects**, en el apartado **Light Studio**. Comprueba que este cuadro de diálogo contiene tres pestañas: **Lighting**, que te permite aplicar efectos especiales de luz a una imagen **RGB** o en escala de grises; **Bumping**, con el que puedes añadir profundidad a una imagen y **Presets**, que te ofrece uno de los estilos de luz predefinidos de **Picture Publisher** o bien te permite crear tu propio estilo para aplicarlo en una imagen. Cada una de las fuentes de luz cuenta con su propio icono. El que esté seleccionado en ese momento (aparece destacado en un color azul) puedes moverlo usando el cursor.



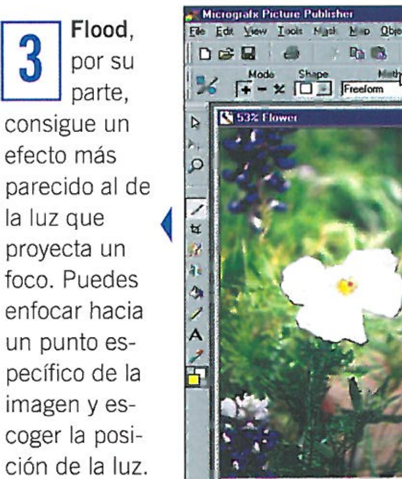
2 **Picture Publisher** te permite elegir entre cuatro fuentes de luz distintas. Para ver los efectos que se consiguen con de cada una de ellas, abre la imagen **Flower** que encontrarás dentro del directorio **Tutorial** (con el que ya hemos trabajado en otras ocasiones durante las unidades dedicadas a este programa) y aplícalos sobre ella. En **Direccional**, el brillo direccional es como el del Sol. El foco se encuentra lejos y parece que la luz no tenga una única fuente de luz o foco. Normalmente apunta al centro de la imagen.



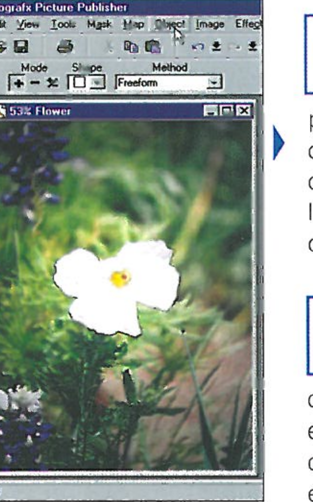




3 **Flood**, por su parte, consigue un efecto más parecido al de la luz que proyecta un foco. Puedes enfocar hacia un punto específico de la imagen y escoger la posición de la luz.



4 La opción **Spot** se asemeja a un reflector, pudiendo cambiar el punto de enfoque. Hay un chorro de luz constante alrededor de una elipse, pero la luz se difumina en los bordes de la misma.



5 Finalmente, con **Omni**, la luz brilla en todas las direcciones, consiguiendo un efecto de envolvimiento alrededor del objeto. No hay un punto de enfoque determinado.



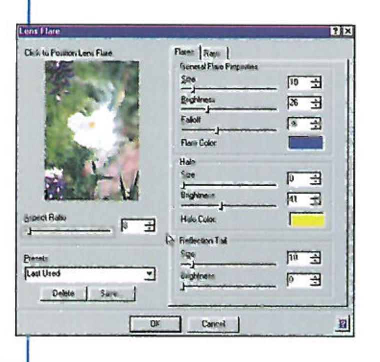
¿SABÍAS QUÉ?

Picture Publisher permite ajustar los valores de iluminación para conseguir diferentes efectos de luz. Puedes variar la intensidad, la exposición, la distancia de la luz a la imagen, etc. También puedes añadir profundidad a una imagen o, lo que es lo mismo, conseguir un efecto 3D en una imagen en dos dimensiones.

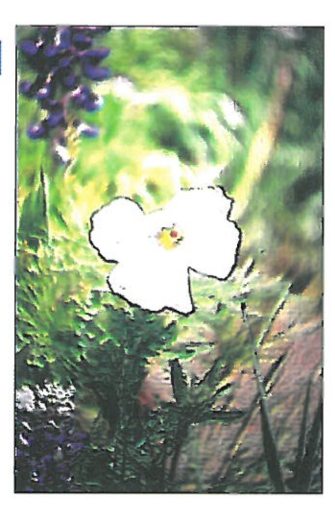
EFECTOS DE LENTE

La ventana de diálogo Lens Flare, que se encuentra también en el menú Effects, te permite aplicar efectos de luz a través de lentes en imágenes RGB o CMYK. En este cuadro aparecen dos pestañas: Flare, que te permite cambiar los valores de la lente; y Rays con la que es posible modificar los valores de los rayos que emanan de la lente.

6 También puedes elegir entre tres modos de luz distintas. Al escoger la opción **Normal**, si incrementas la intensidad de la luz (valores positivos) la imagen se torna más brillante. En caso contrario, la imagen se oscurece.



7 La opción **Realzado** utiliza los efectos de luz para destacar la imagen. Debes seleccionar una fuente del **bump map** si utilizas este modo. Si disminuyes la intensidad de la luz se crea un realzado negativo. Finalmente con **Efectos especiales** puedes crear interesantes efectos. Para aplicarlos también debes seleccionar antes una fuente del **bump map**.

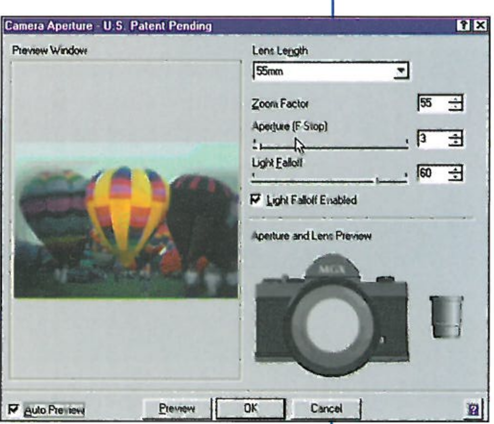




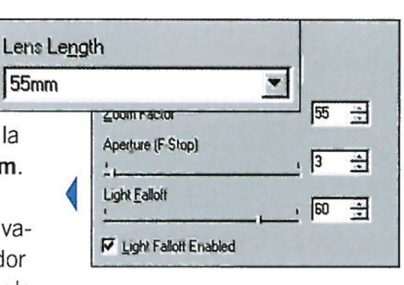
Profundidad de la imagen

El cuadro de diálogo Camera Aperture te permite controlar la profundidad de la imagen. Esta herramienta trabaja como si fuera el objetivo de una cámara fotográfica, en la que según la apertura del diafragma se consigue una mayor o menor profundidad de campo.

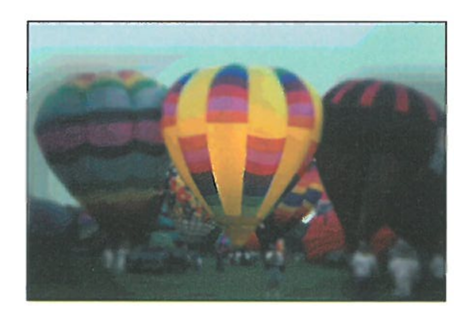
1 Vamos a comprobar este efecto utilizando una imagen con la que ya hemos trabajado en una unidad anterior, **Balloons**, que encontrarás en el directorio **Tutorial**. En el menú **Effects**, hac clic en **Camera Aperture**. Pulsa después en **Preview Window** y posiciona el visor en el punto en el que quieres que empiece el nublado. El área dentro del círculo permanecerá marcada.



2 En la ventana de diálogo **Lens Lenght** selecciona la longitud de la lente, en este caso, **55mm**. En la ventana de diálogo **Zoom Factor**, escribe un valor **3** y arrastra el deslizador de **Aperture** para cambiar la apertura. Asegúrate que la opción **Light Falloff Enabled** está activada si quieres controlar la cantidad de luz.



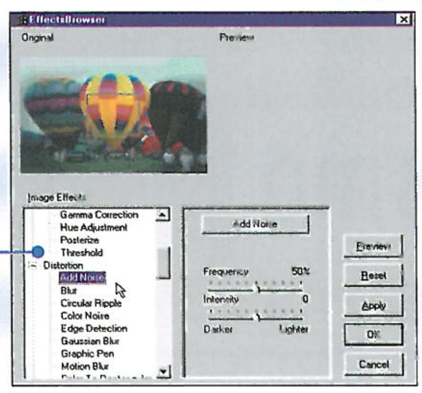
3 Escoge la cantidad de luz que quieres que entre a través de la apertura. Un valor 100, por ejemplo, hará decrecer el brillo de la imagen. Haz clic en **Preview** para ver los efectos de los cambios sobre la imagen y, si estás satisfecho, pulsa en **OK** para aplicar esos cambios.



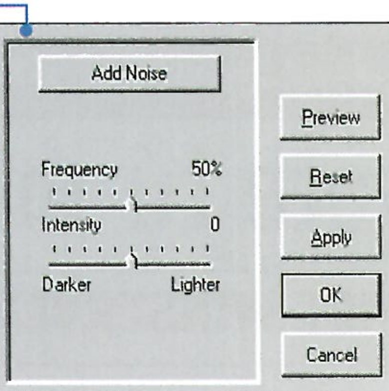
EffectsBrowser

EffectsBrowser es una opción que aparece también en el menú Effects y que te permite seleccionar y aplicar distintos tipos de efectos sobre toda la imagen o sobre algunas zonas en concreto de ella.

Image Effects. En la parte izquierda de EffectsBrowser aparece una lista de efectos de imagen, agrupados en distintas categorías: Artística (simula una herramienta artística); Ajuste de color (se utiliza para alterar los tonos de color), Distorsión (añade efectos de prisma, de un túnel), Fotográfico (simula efectos fotográficos) y Textura (utilizados para dar textura a una imagen).



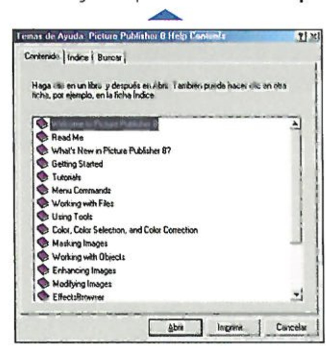
Effects Options. Cuando haces clic en un efecto de la lista, el área de opciones de efectos cambia para acomodarse al efecto seleccionado. Cada efecto tiene sus propias opciones. En el cuadro de diálogo aparecen otras opciones: In/Out, si una imagen tiene máscaras, con este botón especificas si el efecto se aplica a la máscara o al exterior de la misma; Preview, puedes utilizarlo para aplicar el efecto a una parte de la imagen (es más rápido que aplicar el efecto a la imagen entera); Reset para que la imagen vuelva a tener su aspecto original; Apply, para aplicar el efecto a la imagen sin cerrar la ventana de EffectsBrowser.



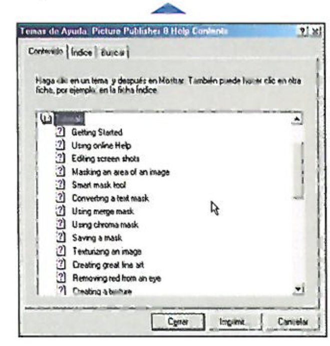
La ayuda en línea

La ayuda interactiva y *on-line* que incluye el programa Picture Publisher 8, unida a los tutoriales que, como has visto, ofrece esta aplicación para realizar determinadas tareas serán de gran ayuda para que el usuario pueda solucionar los conflictos que se le planteen mientras lleva a cabo cualquier trabajo de edición de imágenes.

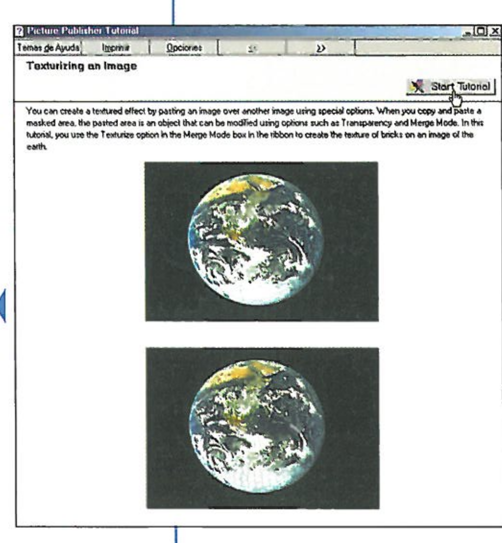
1 Para acceder a la ayuda del programa pulsa la tecla de función **F1**. Debes tener en cuenta que si pulsas esa tecla mientras esté seleccionada alguna opción o herramienta del programa, se obtendrá la información relativa a ella. También puedes acceder a las opciones que ofrece la ayuda pulsando en **Help**.



2 Dentro de las diversas opciones que contiene la ayuda de **Picture Publisher**, destacan los **Tutorials**. En ellos se encuentran algunos casos prácticos que explican la secuencia de acciones que debe seguirse para llevar a cabo las técnicas de retoque más habituales y espectaculares.



3 Nada más seleccionar uno de ellos, aparece el botón **Start Tutorial** que inicia la secuencia de las operaciones para realizar la tarea seleccionada. El botón **Ilustration** muestra una imagen de ejemplo que ilustra, gráficamente, las explicaciones textuales. Los botones **Next** y **Back** permiten avanzar o retroceder en el tutorial.





Sírvete tú mismo

INTERNET WINSERVER EXPANSION KIT

DICEN LOS QUE SON POCO AMANTES DEL BRICOLAJE: "SI ESTÁ HECHO, CÓMPRALO". APLICANDO ESA MÁXIMA A INTERNET; SI EN LA RED LOS SERVIDORES SE CUENTAN POR MILLONES Y ALGUNOS, ADEMÁS, SON GRATUITOS, LA GRAN PREGUNTA ES ¿PARA QUÉ QUIERES EL TUYO? LA RESPUESTA LA ENCONTRARÁS EN ESTAS PÁGINAS PORQUE TE ASEGURAMOS QUE LOS SERVIDORES QUE TE PROPONEMOS SIRVEN. Y NO ES UN JUEGO DE PALABRAS.

La mayoría de páginas web que visitas no son lo que parecen. En el navegador sólo ves una parte, la más estética del invento. Por ejemplo, recuerda los portales que puedes personalizar según tus gustos. Cuando los visitas, el servidor te identifica, lee tus preferencias en una base de datos y al momento construye una página web a tu medida. Lo hace reuniendo unos cuantos ingredientes básicos: por un lado las noticias e informaciones que están en las tablas de una base de datos, y por otro una maqueta donde colocar la información. El resultado es una página web que sólo existe en tu navegador. La maqueta suele ser una página vacía, sin texto, que contiene programas que leen en las bases de datos, filtran la información que interesa al visitante y la escriben en los espacios vacíos. Son las páginas dinámicas, cada vez más frecuentes en Internet y las más interesantes justamente por eso, porque cambian a menudo.

Si quieres construir una página web dinámica tienes que construir la maqueta, que no es otra cosa que una página en HTML. A continuación, hace falta insertar en ella los programas que la alimentarán con información sacada de una base de datos. Luego, el servidor se encargará de interpretar los programas y construir la página resultante. Por esto es imprescindible disponer de un servidor capaz de interpretar los programas y crear páginas web dinámicas.

Que el servidor sea sólo local porque está instalado en tu PC, tiene muchas ventajas. No necesitarás estar conectado y enviar las páginas al servidor cada vez que quieras probarlas. Tampoco te arriesgas a que los errores naturales del desarrollo estropeen el web; en el servidor de Internet siempre habrá la versión "buena".

Otra ventaja de los servidores locales está en la posibilidad de distribuir webs dinámicos que puedan visitarse sin necesidad de que el usuario se conecte a Internet. Por ejemplo, puedes crear un catálogo en CD-ROM compuesto por páginas web dinámicas que se alimentan de una base de datos de artículos. El visitante lo verá mucho más rápido desde el CD que desde Internet. El programa que se comenta en estas páginas te permite eso: conseguir un servidor local.

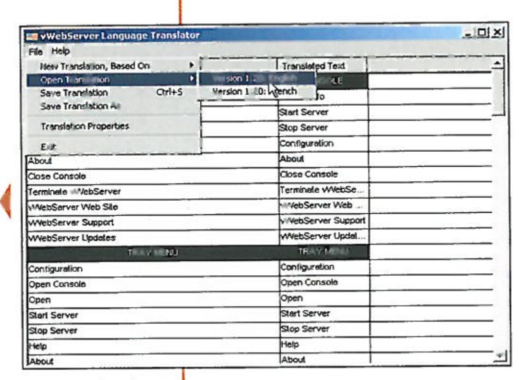
Primeros pasos con vWebServer

vWebServer es un programa gratuito cada vez más potente gracias a las aportaciones de los usuarios; por ejemplo, algunos han traducido el programa. Por ello, antes de empezar a usarlo, el primer paso consiste en instalar los archivos necesarios para que las opciones del programa esté en español y, a continuación, familiarizarte con la interfaz del programa.

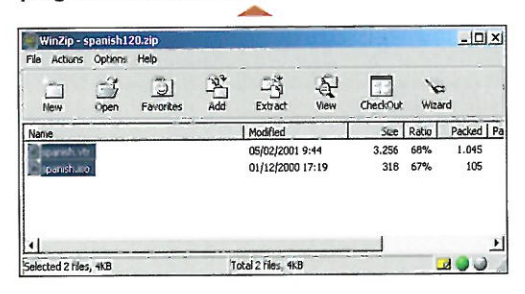
1 Tras la instalación, el arranque del programa está disponible en **Inicio/ Programas/ vWebServer 1.20/vWebServer 1.20**. El resto de opciones se corresponden a manuales en formato DOC de **Word**: el **Readme** con notas de última hora y **Silent Installation Info**, para crear instalaciones en otros ordenadores (por ejemplo, para el caso del catálogo en CD-ROM que has visto en la introducción).



2 Los mensajes de **vWebServer** se encuentran en archivos independientes del programa y esto hace más fácil crear versiones traducidas del programa. En la página **www.vwebserver.com/ languages.asp** encontrarás la traducción a varios idiomas. Pero si quieres crear una nueva versión, la utilidad **vTranslator** -incluida junto al programa- es justo la herramienta que necesitas para conseguirlo.

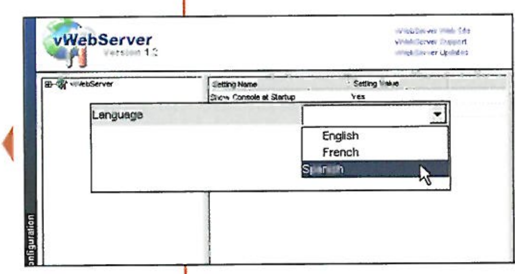


3 Instalar un nuevo idioma es muy fácil. Basta con que lo descargues del sitio web, abras el archivo ZIP comprimido con que se distribuyen y arrastres los archivos que contiene a la carpeta donde hayas instalado el servidor (normalmente **C:\Archivos de programa\vWebSrv120**).



4 Ahora, para seleccionar el idioma que te interesa, abre **vWebServer** y pulsa el cuarto botón de la barra de herramientas (o **Consola**) del programa; el que contiene un icono idéntico al programa (un globo terráqueo y unas herramientas).

5 En la ventana principal del programa, haz clic en la entrada **vWebserver** de la columna de la izquierda y, a continuación, en la opción **Language**, de la derecha. En la lista desplegable, elige el nuevo idioma, **spanish** en este caso. Para que los cambios surtan efecto, cierra el programa (pulsando el botón que representa una **X** en la barra de herramientas de **vWebServer**) y vuélvelo a arrancar.



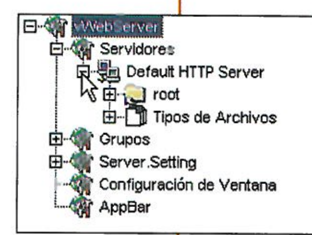
6 La **Consola** y el menú emergente al hacer clic sobre el icono en la barra de tareas de Windows que presenta dos ordenadores (similar al de **Acceso Telefónico a Redes** que aparece cuando estás conectado a Internet), son las dos formas de acceder a las opciones del programa. Tanto el menú como la **Consola** contienen exactamente las mismas opciones.



7 La ventana de la **Consola** es flotante y puede aparecer de varias formas. Para cambiar su apariencia, púlsala con el ratón y arrástrala a cualquier lugar del escritorio. Cuando no esté cerca de los bordes superior e inferior del monitor, su aspecto es el de una ventana flotante que desaparece al pulsar el botón con una flecha hacia abajo.

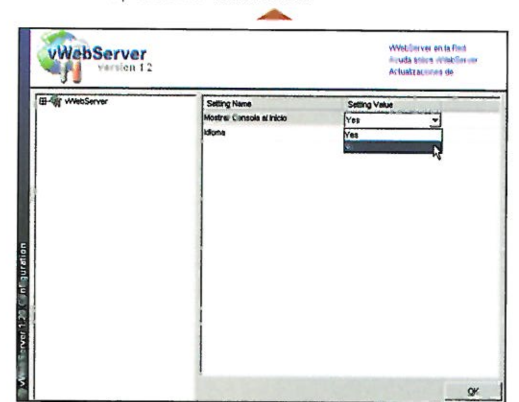
Configuración de vWebServer

A diferencia de otros programas, el funcionamiento de un servidor es silencioso y discreto. Cuando trabaja bien se nota en otros programas: las páginas aparecen rápido y sin errores en el navegador, las bases de datos no quedan bloqueadas y el resto del sistema no se resiente. Para que esto suceda, es muy importante que la configuración del servidor sea la correcta. De hecho, los parámetros son la parte visible más importante de vWebServer y prácticamente la única que debes vigilar.



1 Todas las posibilidades de configuración están clasificadas en las entradas de un árbol. Está situado en la columna de la izquierda de la ventana principal y se despliega al hacer clic en cualquier apartado que, a su vez, puede tener nuevos subapartados que se pliegan y despliegan al pulsar los signos (+) y (-).

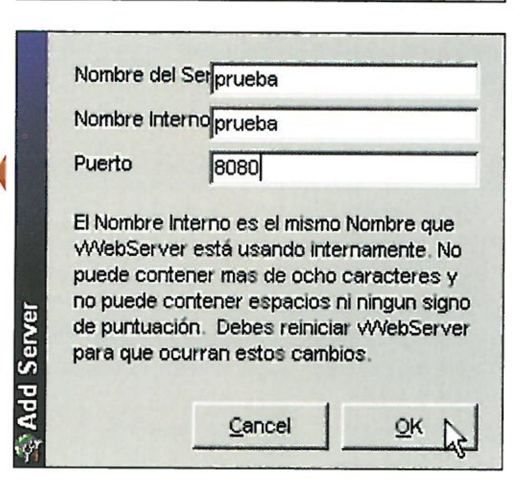
2 Si haces clic en la entrada principal de **vWebserver**, puedes escoger el idioma (como ya has visto) pero también la forma en que debe comportarse el programa al arrancar. Si eliges **No** en **Mostrar Consola al Inicio** y pulsas **OK**, el programa no presentará la **Consola** al arrancar. En este caso, deberás usar el menú que aparece al pulsar sobre el icono del programa en la barra de tareas del sistema operativo Windows.



3 En el grupo **Servidores** puedes definir el número máximo de conexiones simultáneas (**Maximum Connections**), que se corresponde con el número de visitantes que pueden ver páginas web simultáneamente. Este dato es importante para no saturar el sistema, por lo que cuantas menos conexiones permitas, más rápido funcionará el servidor.

Setting Name	Setting Value
Maximum Connections	20

4 **Añadir Servidor** es una opción a la que se accede haciendo clic sobre la frase que se encuentra en la parte derecha de la ventana. Se transformará en un botón que, al pulsarlo, abre la ventana **Add Server**. Aquí puedes darle un nombre y, lo que es más importante, un puerto por el que funcionará.



LOS PUERTOS

Tener varios servidores funcionando por puertos diferentes permite ver contenidos distintos cuando el visitante escribe http://nombre-del-servidor:puerto. Esto puede ser útil para tener varias sedes, con contenidos diversos, o destinar uno de los servidores a pruebas.

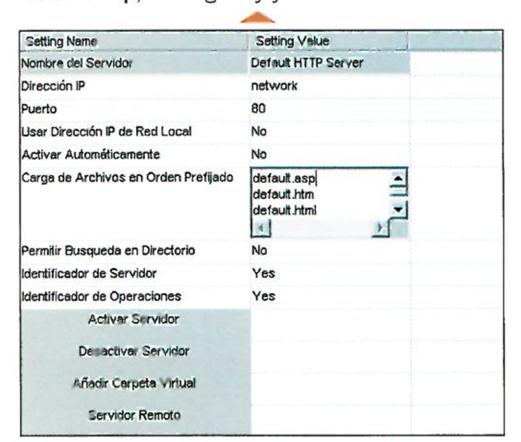
5 Todos los servidores creados ahora tienen una entrada diferente en el árbol de la izquierda. Cada uno incluye diferentes parámetros que también puedes ajustar según tus necesidades.



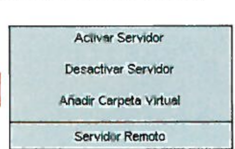
6 La lista de servidores también aparece en la **Consola**. De esta forma puedes seleccionar el que interesa en el menú desplegable de la derecha y pulsar los botones de arranque o parada que están justo a continuación. El arranque es una flecha y la parada un cuadrado; iconos parecidos a los de cualquier aparato reproductor de vídeo.

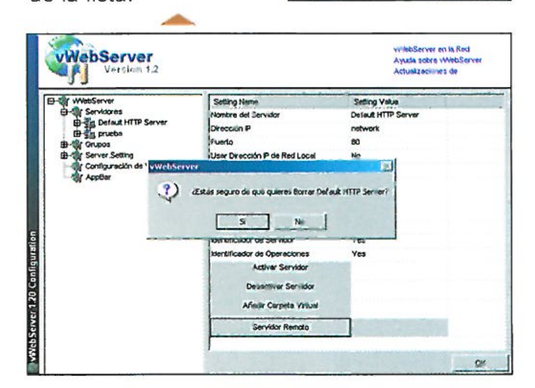


8 Cuando el visitante escribe en su navegador la dirección de un servidor, sin indicar la página (por ejemplo **http://servidor.com** en lugar de **http://servidor.com/pagina.html**), el servidor debe saber qué página cargar. La lista se encuentra en el parámetro **Carga de Archivos en Orden Prefijado**. Según la ilustración, cuando el visitante no especifique nada, el servidor buscará los archivos que aparecen en la lista. Cuando encuentre a **default.asp**, lo cargará y ya no buscará más.

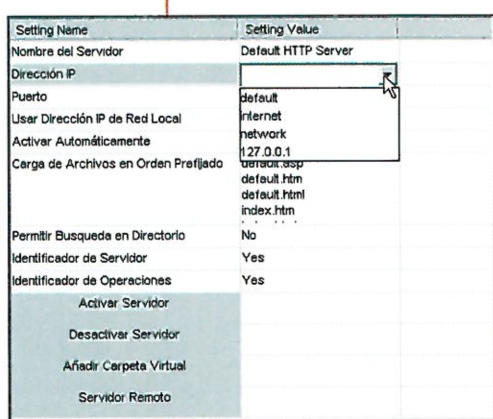


10 Los botones **Activar Servidor** y **Desactivar Servidor** sirven para arrancarlo y pararlo, tal como hacen los botones equivalentes de la **Consola**. **Servidor Remoto**, por su parte,borra el servidor de la lista.

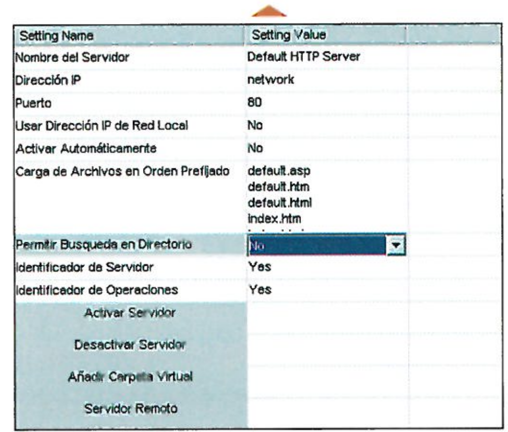


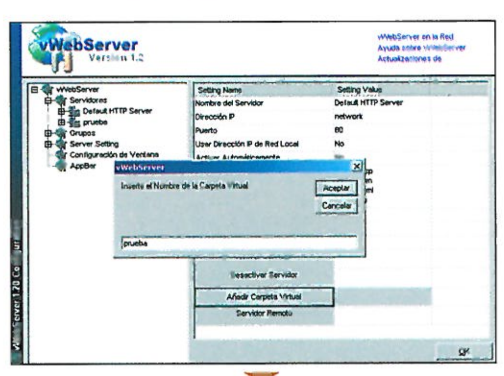


7 En **Dirección IP** puedes entrar qué dirección tendrá el servidor. Si escoges **default**, **vWebServer** tomará automáticamente la dirección por defecto del PC. **Internet** es la dirección que te asigna el proveedor al conectar el ordenador a la Red. **Network** es la dirección IP que tiene el ordenador en la red local (la intranet). **127.0.0.1** se corresponde a la dirección reservada para el PC local, también conocida con el nombre de *localhost*.



9 Si no encuentra ninguno de los archivos de la lista, enviará al visitante una página con la lista de los archivos disponibles en el servidor para que el decida. Si prefieres que nadie sepa que hay en el servidor, selecciona la opción **No** en **Permitir Búsqueda en Directorio**.

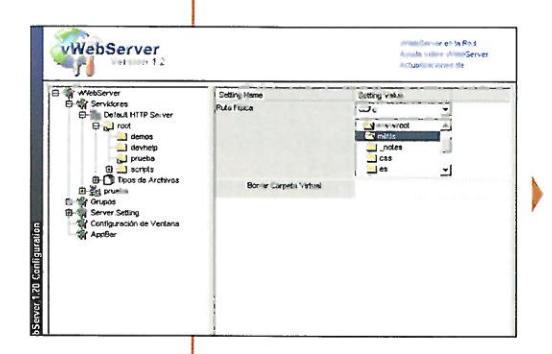




11 **Añadir Carpeta Virtual** se utiliza para añadir nuevas carpetas que podrán contener páginas web. Se trata de carpetas virtuales, lo que quiere decir que no tienen porque existir forzosamente en el disco duro con el mismo nombre. A cada carpeta virtual le tendrás que asignar una real, como verás a continuación.

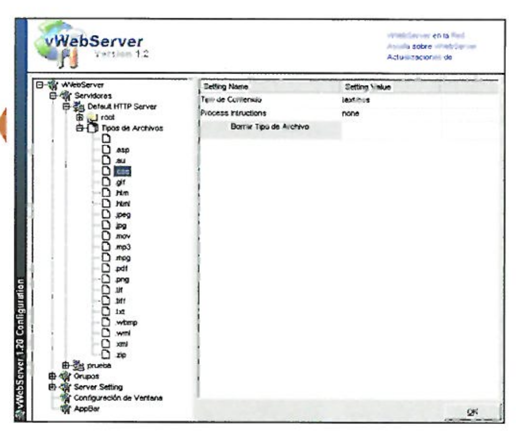
DIRECCIONES IP

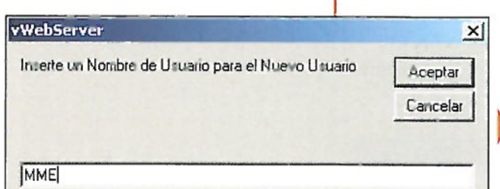
La posibilidad de escoger una dirección IP hace posible tener un servidor web diferente para Internet, la intranet y al navegar en el mismo PC (la dirección 127.0.0.1 o *localhost*). Recuerda que también puedes escoger un puerto al definir el servidor. Así, estas dos características -dirección IP y puerto- multiplican la cantidad de servidores y sedes diferentes según sea el visitante.



12 Busca en el árbol, bajo la entrada del servidor en cuestión, las carpetas virtuales que lo forman. A continuación, localiza la carpeta virtual que acabas de crear y selecciónala (**prueba**, en el ejemplo). En la ventana de la derecha y bajo el apartado **Ruta Física**, navega por el disco duro hasta encontrar la carpeta real que se corresponderá a la virtual prueba. Pulsa **OK** y arranca el servidor. Ahora, cuando el visitante escriba **http://nombre-del-servidor/prueba**, en el navegador aparecerá el sitio web que se encuentra en la carpeta real, pero que él ve como virtual.

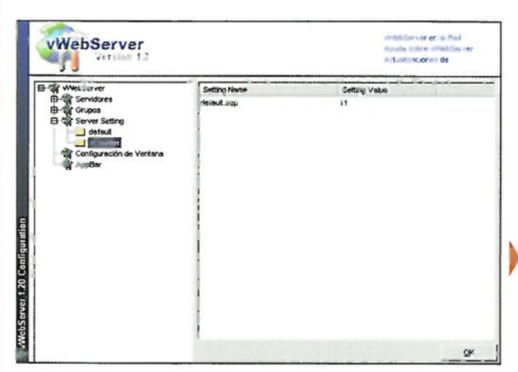
13 En el árbol, a continuación de las carpetas virtuales, están los tipos de archivo que el servidor es capaz de reconocer y, por lo tanto, de servir (**Tipos de Archivos**). Normalmente no la tendrás que modificar, porque al crear un servidor la lista se rellena automáticamente con los tipos más habituales.





14 Algunas aplicaciones con web dinámicas pueden necesitar usuarios que el servidor debe identificar. La entrada **Grupo** del árbol sirve para crear grupos de usuarios. El procedimiento para crear tanto usuarios como grupos es muy simple. Pulsa en un grupo para crear un usuario o en **Grupos** para crear un grupo. A continuación pulsa el botón **Añadir Usuario** (o **Añadir Grupo**) y escribe su nombre y contraseña en las ventanas que se abren.

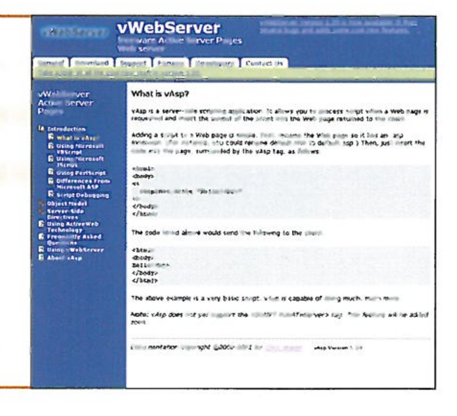




15 Además de usuarios, otros recursos disponibles del servidor a los que podrás acceder mediante programas, están en la sección **Server.Setting**. En el ejemplo tienes un contador que almacena las visitas a las páginas web. Si escribes **http://localhost/** con el servidor en marcha, verás que el contador registra las visitas y en la página web de portada por defecto de **vWebServer** muestra cuál es la actual.

PROGRAMACIÓN DE VWEBSERVER

Toda la potencia del servidor está en que es capaz de interpretar páginas que contienen programas escritos con el lenguaje vASP, muy parecido al VBScript de Microsoft. Tal como has visto en la introducción, los programas vASP están dentro de páginas web HTML. La página HTML puede ser una simple maqueta en la que se carga información dinámica leída en bases de datos mediante programas vASP colocados dentro la página. En el sitio web www.vwebserver.com/devhelp encontrarás toda la documentación del lenguaje vASP.

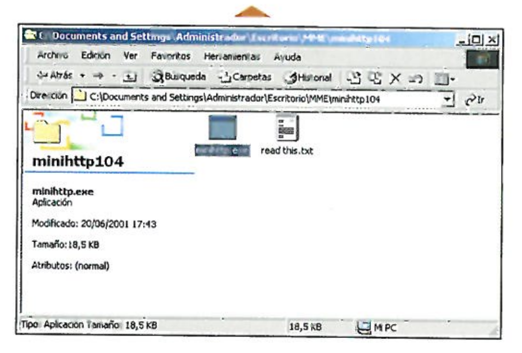




MiniHTTP

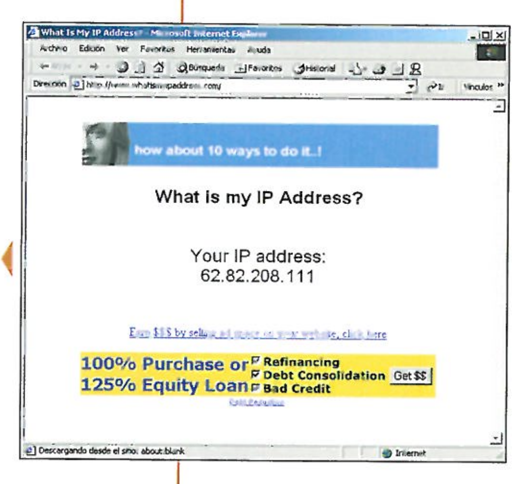
A veces no hace falta toda la potencia de un web dinámico programado con vASP, pero puede ser necesario (y muy útil) publicar unas cuantas páginas web que están en el PC. Cuando esto sucede, MiniHTTP es la herramienta ideal. Sólo ocupa 18KB, no necesita instalación y tiene todos los elementos imprescindibles de un servidor de páginas web.

1 **MiniHTTP** son sólo dos archivos: un programa EXE (**minihttp.exe**) y un archivo de texto con las instrucciones y la dirección de una página web donde puedas encontrar el manual y las últimas versiones.

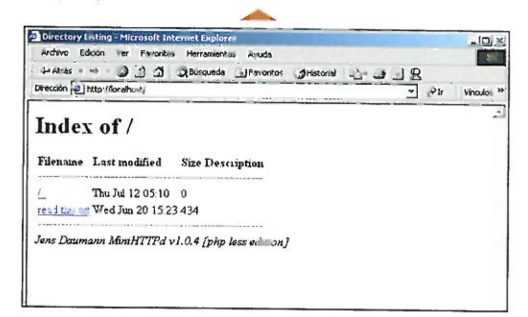


2 Para ponerlo en marcha, basta con copiar el archivo **minihttp.exe** en la carpeta donde se encuentran las páginas web que quieras publicar. A continuación, debes hacer clic en el icono del programa para que se active. Es una aplicación MS-DOS, y tras la acción se abrirá una ventana de texto que te informa de que el servidor está en marcha y en qué puerto.

3 Ahora abre el navegador y escribe en la barra de direcciones la dirección IP del PC. Si estás conectado a Internet, puedes averiguarla con el programa **WinIPcfg** (botón **Inicio/ Ejecutar** y escribiendo **winipcfg**). Pero si lo prefieres, también puedes verla en la página **www.whatismyipaddress.com**. Esta es la dirección que deberán teclear los visitantes de tu servidor.

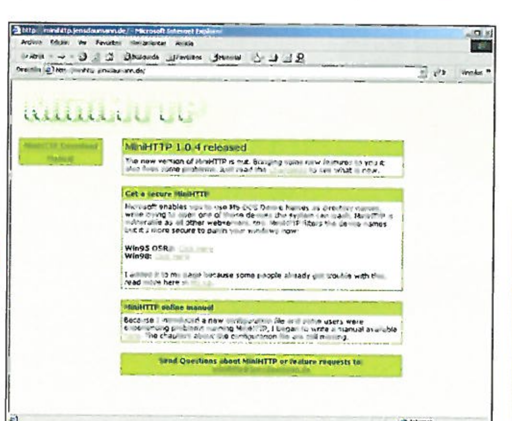


4 Si sólo quieres visitar tu web de forma local, también puedes escribir **localhost**. El resultado es que aparece una página web con lo que hay en el directorio. Al ejecutar **MiniHTTP** en una carpeta donde sólo hay el archivo de instrucciones **read this.txt**, esto es lo que puedes ver.



5 Tras la visita, en la ventana MS-DOS del servidor aparece una nueva línea. Es el registro de la visita que acabas de hacer.

6 En el ejemplo, la página web contiene un listado del directorio donde hay un archivo de texto. Esto es porque **MiniHTTP** no ha encontrado ninguna página web con los nombres **index.html** o **default.html**, que son las que busca por defecto. Si quieres que busque páginas con otros nombres, deberás especificarlo en el archivo de configuración, que está en preparación. En cuanto estén disponibles, los encontrarás en la dirección **www.minihttp.jensdaumann.de**.





Despedázalos a placer

FRAGMENTADORES DE ARCHIVOS

ENVIAR ARCHIVOS POR INTERNET ESTÁ A LA ORDEN DEL DÍA; PERO MUCHAS VECES SON TAN GRANDES QUE RESULTA IMPOSIBLE BAJARLOS DE LA RED SIN ESTAR DOS HORAS CONECTADO. Y LA CONEXIÓN TAMPOCO SUELE SER MUY FIABLE, ASÍ QUE LA SOLUCIÓN ES FRAGMENTAR LOS ARCHIVOS PARA QUE VIAJEN MUCHO MÁS RÁPIDO; Y PARA QUE SU RECEPCIÓN SEA MUCHO MÁS CÓMODA PARA LA PERSONA A LA QUE VAN DIRIGIDOS.

El intercambio de ficheros, imágenes, programas y utilidades es una de las grandes bazas de Internet. Pero pasarle a un amigo por correo electrónico un programa de 5 MB, más que un favor es una faena si lo haces sin preparación. Además, si eres asiduo a los cibercafés, debe haber algún modo de llevarse esa imagen que, curiosamente, ocupa algo más de un disquete... Con este espíritu nacieron los fragmentadores de archivos, pequeños programas cuya misión consiste en trocear archivos grandes para hacerlos más manejables.

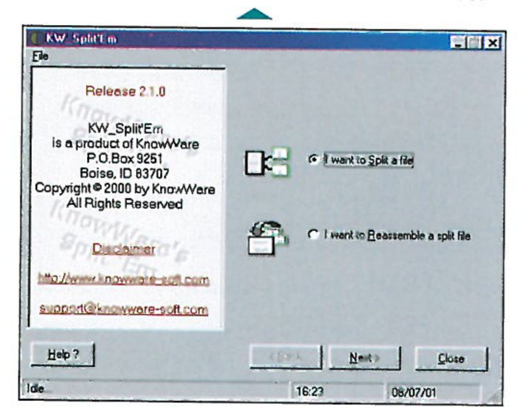
Una de sus mayores utilidades es la de poder transportar un fichero grande, normalmente un programa, en varios disquetes. Sólo hay que fragmentarlo hasta que tenga ese tamaño, aproximadamente 1,4 MB, y descomprimirlo en el ordenador de destino. De este modo, ya tienes el programa o el ejecutable listo para trabajar. Con el intercambio de ficheros en Internet, utilizar este tipo de programas es casi imprescindible; sobre todo para los vídeos o los capítulos de películas que circulan por Internet. Y es que estos programas no sólo trocean, sino que también reconstruyen, por lo que puedes tener un vídeo de 40 MB en cinco o seis trozos, reconstruirlo y verlo como si tal cosa en tu equipo.

Para que te acostumbres a esta forma de trabajar, los programas que te ofrecemos en esta unidads son dos buenos ejemplos. **Split'Em** es un programa completo, con muchas opciones que te permiten decidir como deben ser los fragmentos. **MaxSplitter**, por su parte, va más directo al grano: es un sencillo programa que fragmenta y funde archivos. Pero ambos tienen sus ventajas y cumplen a la perfección su objetivo: despedazar tus ficheros grandes exactamente como quieras, en todos los minúsculos cachitos que te apetezca.

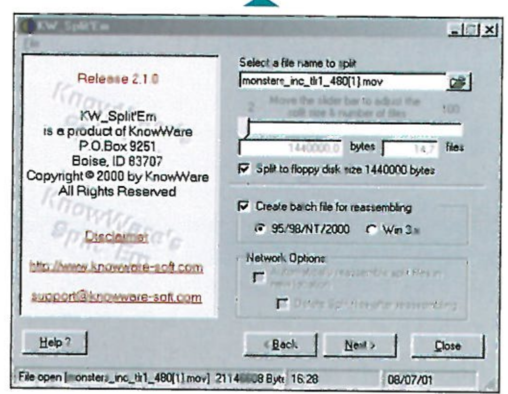
Hazlos cachitos

Con un nombre tan sugestivo como Split'Em, esta pequeña aplicación cumple el requisito fundamental que se espera de este tipo de este tipo de programas: hacer paquetes del tamaño que quieras con tus archivos. Puedes decidir el tamaño, el nombre, incluso si quieres codificarlos para alguien que tenga este mismo programa (y por tanto los puede reconstruir sin problemas), o si no estás seguro, fragmentarlos para que cualquiera puedadisponer del archivo original.

1 **Split'Em** es un programa muy directo. Nada más abrirlo, lo primero que te pregunta es qué quieres hacer con tus archivos: fragmentar un fichero o reconstruirlo, las dos opciones principales. Piénsatelo bien, porque son dos caminos totalmente distintos.

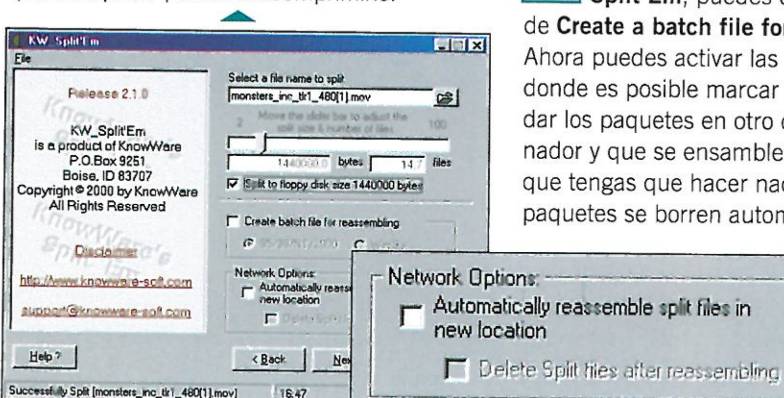


2 Empieza por fragmentar un archivo. En la primera casilla tienes un navegador para poder seleccionar el archivo que vas a fragmentar, y a continuación tienes dos opciones: decidir el volumen de los paquetes, que puede ser importante, o escoger el número de paquetes, independientemente de lo que ocupen. Si lo que te interesa es que los paquetes quepan en un disquete, no te preocupes, hay una opción para ello. Está situada justo debajo, **Split to floppy disk size 1440000 bytes**.



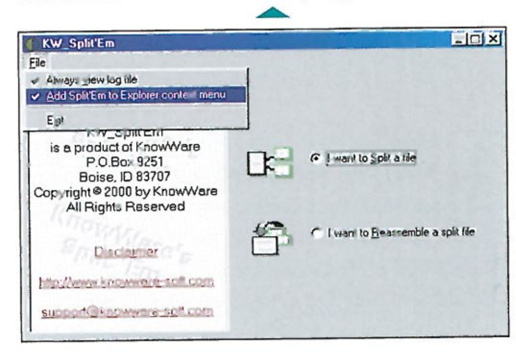
3 Antes de seguir troceando, párate a pensar un momento: ¿a quién vas a pasarle el archivo?, o ¿a qué ordenador lo vas a llevar? Ten en cuenta que según cómo lo codifiques necesitarás tener este programa en el otro equipo. ¿Estás seguro de que lo tienes? Si no quieres problemas, o no estás seguro, lo mejor es escoger la opción **Create a batch file for reassembling**, que sirve para todos los equipos. Incluso puedes decidir si lo quieres codificar para **Windows 95/98** o para **3.11**. Ahora sí que cualquiera puede descomprimirlo.

4 Si el archivo es para uso propio o estás seguro de que el destinatario tiene **Split'Em**, puedes desactivar la opción de **Create a batch file for reassembling**. Ahora puedes activar las **Network Options**, donde es posible marcar como opción guardar los paquetes en otro directorio de tu ordenador y que se ensamblen directamente, sin que tengas que hacer nada; o bien que los paquetes se borren automáticamente. Una opción interesante para ahorrar espacio en el disco duro.

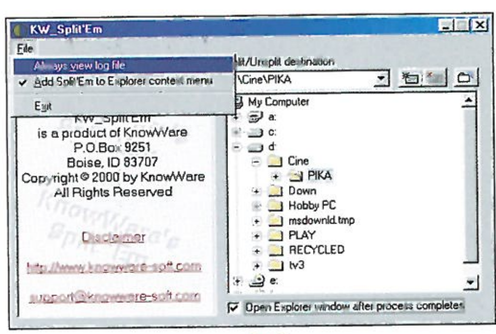


5 Ahora tienes que decidir dónde vas a guardar el nuevo archivo. Puedes escoger desde un nuevo directorio en tu disco duro (creándolo aquí mismo) a usar disquetes, o grabarlo en un CD-ROM. Cuando estés listo pulsa **Finish** y verás cómo se crean las particiones. Acabado el proceso, se abrirá una ventana donde verás tus nuevos archivos y comprobarás que todo se ha realizado correctamente.

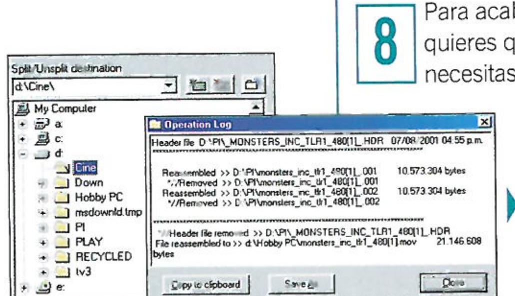
6 Si comprimes un archivo, un día u otro tendrás que descomprimirlo. Cuando quieras recomponer un programa o un archivo fraccionado debes tener en cuenta algunas cosas. Lo primero y más importante es abrir el programa e ir al menú **File**. Ahí, escoge la opción **Add Split'Em to Explorer context menu** para poder descomprimir archivos sin necesidad de abrir antes el programa.



7 Una vez hecho esto, y ya que está el programa abierto, sólo tienes que volver a la pantalla de inicio y escoger ensamblar un fichero. Verás que sólo puedes escoger uno, el que tiene la extensión HDR, la propia de este programa. En esta misma ventana puedes decidir qué nombre tendrá el archivo resultante, en el caso que no quieras que se llame como el archivo de origen. También tienes la opción de marcar la casilla para que se borren los fragmentos cuando se haya reconstruido el archivo original.



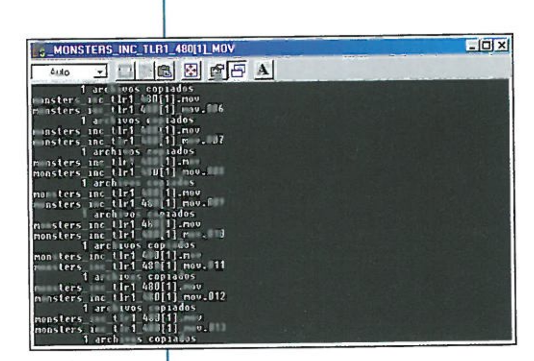
8 Para acabar el proceso, decide dónde quieres que se almacene el archivo. Si necesitas un nuevo espacio, puedes crearlo en este mismo apartado, incluso grabarlo en otro ordenador conectado en red. Cuando esté todo listo, pulsa **Finish** y el archivo se recompondrá de nuevo. Tras el proceso, volverás a tener el archivo completo e incluso te habrá eliminado los archivos fragmentados, si es que has escogido esta opción.



9 Cuando finalizas una partición o recompones un fichero, aparece una ventanita con información sobre la operación. En general, es muy útil y está bien que sea una opción activada por defecto, pero si quieres eliminarla puedes hacerlo en **File/Always view log file**. Si quieres ver dónde y cómo se han almacenado tus ficheros, puedes marcar, en la última pantalla, la opción de que aparezca una ventana del **Explorador** con los nuevos archivos. Esto ya es cuestión de gustos.

SU USO EN INTERNET

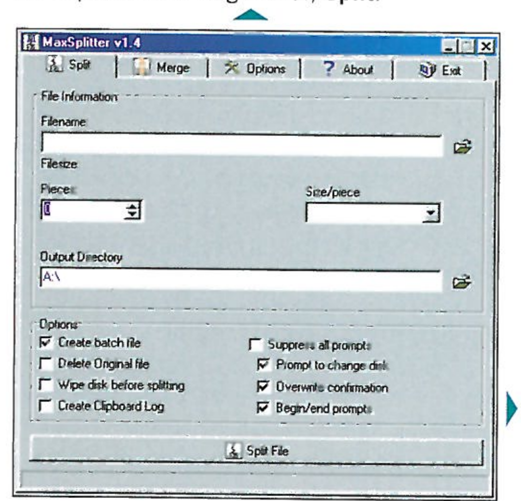
Si envías un archivo a un amigo que no tiene Split'Em puedes fragmentar la información y codificarla de tal manera que se cree un archivo .BAT, que puede ser abierto en cualquier ordenador personal con sistema operativo PC. Así, el receptor sólo tiene que pulsar dos veces sobre ese archivo y se abrirá una ventana de MS-DOS, que ensamblará el archivo. Para eso, al fragmentar lo tienes que escoger la opción Create a batch file for reassembling, y escoger el sistema operativo, Windows 95/98 o Windows 3.11. Esta solución también es adecuada por si quieres colgar archivos en tu propia página web y desconoces si los usuarios disponen de Split'Em.



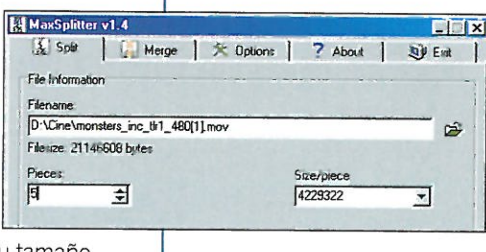
La otra opción

En esta unidad te presentamos también MaxSplitter, otro pequeño programa, muy sencillo, que puede crear paquetes a tu medida o extraer archivos a partir de varios fragmentos. Su utilización no presenta ninguna complicación, sólo necesitas los fragmentos y un poco de espacio en el disco duro. Eso sí, si quieres hacer pedazos que quepan en un disquete, deberás hacerlo a mano; pero recordando que su capacidad es de 1.440.000 bytes no habrá ningún problema. Una de sus ventajas, aparte de lo fácil que es utilizarlo, es que resulta bastante rápido pues no tiene ninguna opción superflua.

1 Para ejecutar **MaxSplitter** primero tienes que descomprimir el archivo en una carpeta. Dentro verás que está el ejecutable y que tienes que pulsar dos veces con el ratón para que se abra el programa. Observarás que éste se inicia directamente en la pestaña de fragmentar, **Split**.

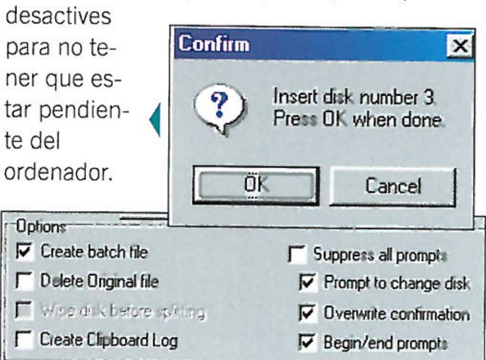


2 Si quieres fragmentar un archivo, ve a la primera pestaña, **Split**, donde debes escoger el archivo en cuestión en el campo **File Information**. Una vez lo tengas seleccionado, puedes optar por elegir el número de fragmentos o su tamaño. Justo debajo del recuadro donde se encuentra el archivo original verás lo que ocupa, lo que te dará una idea del mejor modo de fragmentarlo.

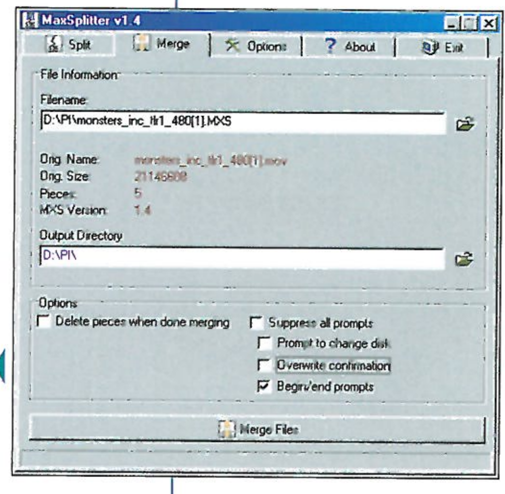


3 Tras escoger dónde se almacenarán los archivos resultantes, usando el **Explorador** del sistema, puedes acabar de perfilar el proceso escogiendo algunas opciones: crear un archivo BATCH para que no haya problemas sea quien sea quien lo descomprima, borrar el archivo original y otras opciones. Para fragmentar, pulsa el botón **Split**.

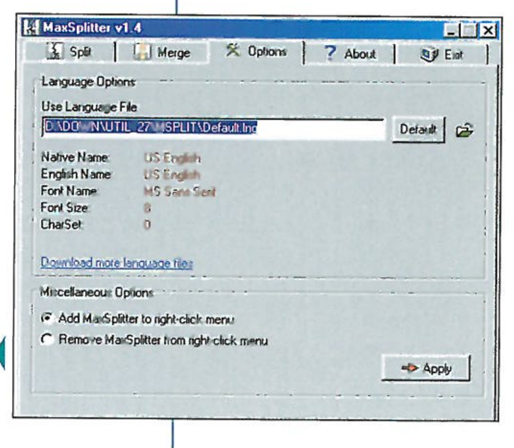
4 Si no has desactivado la opción **Prompt to change disk** verás que cuando empieza a fragmentar te pide que introduzcas el siguiente disquete cada vez que cambie de volumen. Si lo estás almacenando en tu disco duro, no hagas caso y pulsa **OK**. Así irá creando los paquetes. Pero la verdad es que es un engorro. Si puedes, lo mejor es que lo desactives para no tener que estar pendiente del ordenador.



5 Cuando quieras reconstruir un fichero, escoge la pestaña **Merge** (fundir). Selecciona el primer archivo fragmentado, que suele contener toda la información significativa, y escoge dónde quieres que almacene el resultado final. Antes de iniciar el proceso puedes desactivar algunas cosas, como que te avise cada vez que cambie de volumen.



6 En la pestaña **Options** es posible cambiar el idioma (si es que tu equipo está preparado para ello) o bajarte más idiomas de su página web si quieres tener el programa en español.



Olvídate del ratón

TODO EL CONTROL EN EL JOYSTICK



TE HAS CONVERTIDO EN UN AUTÉNTICO EXPERTO. TU SIMULADOR DE VUELO ECHA HUMO, PUES CONTROLAS EL JOYSTICK COMO SI FUERA UNA PROLONGACIÓN DE TU BRAZO. ¿QUÉ OCURRE CUANDO DEJAS DE JUGAR? PUES QUE TIENES QUE VOLVER A USAR OTROS MEDIOS DE INTERACCIÓN CON EL PC, COMO EL RATÓN.

Eso puede cambiar, pues existen mecanismos para usar el *joystick* como controlador de Windows. De este modo, puedes usar el sistema operativo con tu periférico favorito. Y por añadidura, un buen *joystick* cuenta habitualmente con más botones que un ratón, de modo que si puedes configurar esos botones, habrás avanzado un paso más.

Obviamente, el *joystick* no es el dispositivo más adecuado para muchas de las tareas que se llevan a cabo con Windows. A diferencia del ratón, no puedes pegar bruscos acelerones para ir de punta a punta de la pantalla; sin embargo, la forma de agarrar un *joystick* es ventajosa para evitar lesiones en los dedos, las muñecas y los antebrazos.

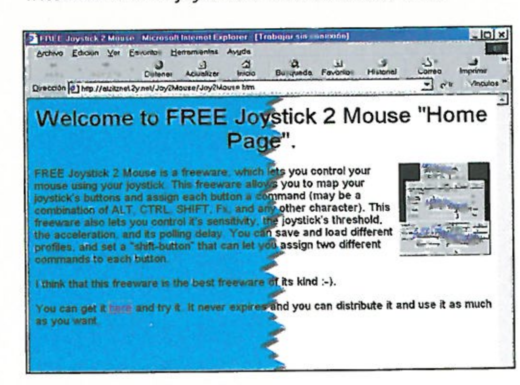
Tampoco es especialmente adecuado para movimientos de precisión, como cuando dibujas a mano alzada o tienes que hacer clic a menudo en botones minúsculos. Pero si tienes pericia a la hora de usarlo, no notarás demasiado estas limitaciones y, en cambio, disfrutarás de la ventaja que te aporta dominar este dispositivo.

MÁS ESPACIO EN EL ESCRITORIO

El tema del espacio en la mesa es una cuestión de gustos y de matices. Si bien es cierto que un *joystick* de última generación, con *Force Feedback* y montones de botones programables ocupa más espacio que un ratón convencional (¡por no hablar del espacio que ocupa un volante con sus pedales!), no es menos cierto que un *joystick* estándar, de palanca y con cuatro botones, apenas ocupa el mismo espacio que un ratón con su alfombrilla. Si eres un fan irreductible del *joystick* podrías pensar en tener dos, uno para jugar como un auténtico profesional y otro para usar con Windows, más sencillo. Sin embargo, conviene que tomes este camino sólo si eres un auténtico experto, pues existe un importante problema: los *joysticks* tienen cada uno su *look and feel*, su tacto y su respuesta. Por lo tanto, si usas dos *joysticks* distintos, tu tacto tendrá que habituarse a pasar de uno a otro, un proceso nada recomendable pues la supuesta comodidad deja de serlo.

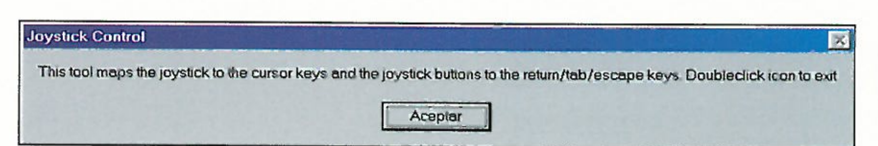
UN JOYSTICK COMO UN TECLADO

El *joystick* no sólo puede emular el funcionamiento de un ratón, ¡también puede emular el teclado! No se trata de escribir novelas con el *joystick*, pero sí que puedes usar la palanca para mover el cursor y los botones para simular teclas como **Intro**, **Tab**, o **Esc**. Un campo donde esta característica resulta enormemente útil es en la navegación por Internet. Para recorrer las páginas basta con usar las teclas de flecha. La tecla **Tab** permite recorrer los enlaces de la página secuencialmente, y la tecla **Intro** activa el enlace seleccionado en un momento dado. Por lo tanto, con estas simulaciones, puedes navegar por Internet con tu *joystick*. No está nada mal.



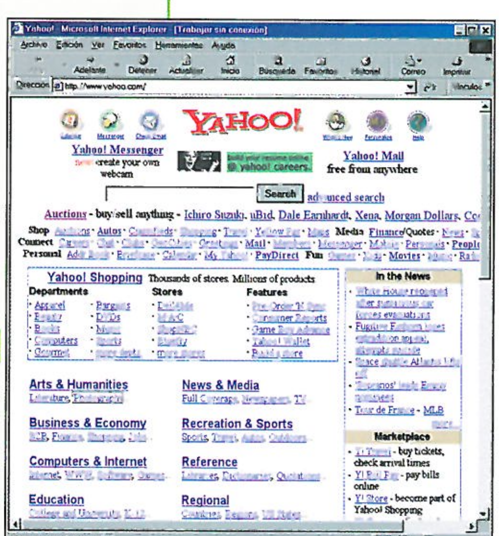
Navegar usando el joystick

El programa Joycursor es una maravilla en miniatura. Su funcionalidad es muy limitada y concreta, pero teniendo en cuenta que se trata de un solo archivo ejecutable de tan sólo ¡5 KB!, parece mentira que consiga hacer lo que hace. Si una vez iniciado Joycursor mueves el *joystick* para desplazar el cursor del ratón por la pantalla, verás que no funciona... En realidad, esta aplicación manipula el *joystick* para que funcione como un cursor manejado por teclado, mediante las teclas de flecha. El primer botón del *joystick* simula la tecla Intro, el segundo la tecla Tab y el tercero la tecla Esc. Los demás botones no tienen ninguna funcionalidad.

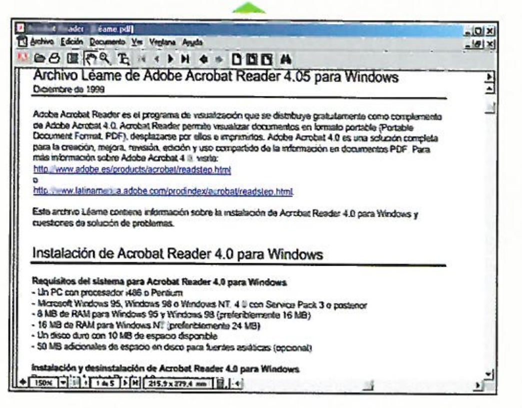


1 Su interfaz se encuentra entre las más reducidas del mundo. Cuando se inicia, un pequeño icono en la barra de tareas de Windows es todo lo que queda a la vista. Si pulsas el botón secundario del ratón sobre el icono, en lugar de aparecer un menú, una ventana indica la funcionalidad del programa y te recuerda que para cerrarlo hay que hacer doble clic con el botón primario del ratón sobre el icono de **Joycursor**.

2 Para comprobar la funcionalidad de **Joycursor**, uno de los mejores programas es el navegador de Internet. Abre una página web y prueba a mover la palanca del *joystick* (o la cruceta de un *joypad*) en distintas direcciones para ver distintas partes de la página. Con el botón **2** irás saltando de enlace en enlace (un punteado alrededor del enlace seleccionado te indica en cual de ellos te encuentras). Cuando encuentres un enlace que te interese, pulsa el botón **1** para ir a la página web correspondiente.



3 Pero navegar por la Red no es la única posibilidad del programa. Si utilizas un programa lector de documentos, como **Acrobat**, también podrás usar **Joycursor** para recorrer el documento hacia arriba y hacia abajo, si bien no sirve para moverse hacia los lados (cuando la página es más ancha de lo que cabe en la ventana de **Acrobat**). Debido a su programación, **Acrobat** utiliza las flechas izquierda y derecha para avanzar y retroceder por el documento, de modo que no podrás moverte de lado con ellas: tendrás que usar el ratón y la barra de desplazamiento horizontal. En fin, nada es perfecto, ¡pero no es un problema de **Joycursor**!


Archivo Léame de Adobe Acrobat Reader 4.05 para Windows
Diciembre de 1999

Adobe Acrobat Reader es el programa de visualización que se distribuye gratuitamente como complemento de Adobe Acrobat 4.0. Acrobat Reader permite visualizar documentos en formato portable (Portable Document Format, PDF), desplazarse por ellos e imprimirlos. Adobe Acrobat 4.0 es una solución completa para la creación, mejora, revisión, edición y uso compartido de la información en documentos PDF. Para más información sobre Adobe Acrobat 4.0 visite:
http://www.adobe.es/products/acrobat/readstep.html
o
http://www.latinamerica.adobe.com/prodindex/acrobat/readstep.html

Este archivo Léame contiene información sobre la instalación de Acrobat Reader 4.0 para Windows y cuestiones de solución de problemas.

Instalación de Acrobat Reader 4.0 para Windows

Requisitos del sistema para Acrobat Reader 4.0 para Windows
- Un PC con procesador i486 o Pentium
- Microsoft Windows 95, Windows 98 o Windows NT 4.0 con Service Pack 3 o posterior
- 8 MB de RAM para Windows 95 y Windows 98 (preferiblemente 16 MB)
- 16 MB de RAM para Windows NT (preferiblemente 24 MB)
- Un disco duro con 10 MB de espacio disponible
- 50 MB adicionales de espacio en disco para fuentes asiáticas (opcional)

Instalación y desinstalación de Acrobat Reader 4.0 para Windows

4 Si quieres puedes probar también las posibilidades de **Joycursor** utilizando un procesador de textos, como el **Bloc de notas**. Si abres un documento de texto podrás navegar por él carácter a carácter, o línea a línea (como harías con las teclas de flecha). Si además mantienes pulsada la tecla **Mayús** y mueves el *joystick*, seleccionarás el texto correspondiente. Sin embargo, para operaciones habituales en la edición de textos como cortar, copiar o pegar tendrás que acudir al teclado o al ratón. Con **Joycursor** sólo puedes añadir saltos de línea para lo que debes pulsar el botón **1**) y tabuladores (con el botón **2**).

Bloc de notas
-- Joystick Cursor Control Tool --

This tool maps the movement of the first joystick onto the cursor keys (up,down,left,right). Additionally, it also maps the first joystick button to the return/enter key, the second joystick button to the tab key and the third button (if your joystick has one) to the escape key.

Great for scrolling around in the internet browser or similar tools, may also be handy for windows games which do not support the joystick directly.

The taskbar icon shows the state of the tool. If the joystick symbol is crossed red, the joystick is not installed or connected properly.

-Joystick installed as the first joystick
-Windows98/ME/2000 (Win95 is unsupported since the only way this tool can be made possible was added first in Windows98)

Downloaded from http://www.deinmeister.de

Las posibilidades de Joystick 2 Mouse

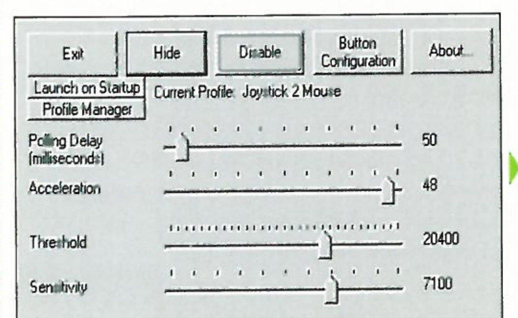
Si la aproximación de Joycursor era minimalista; Joystick 2 Mouse, la segunda aplicación para controlar el *joystick* que te ofrecemos en esta unidad, es todo lo contrario. Parapetada tras una interfaz engañosamente sencilla, esta utilidad contiene una cantidad de posibilidades realmente sorprendente para interactuar con el PC desde el *joystick* o el *joypad*. A diferencia de Joycursor, el programa Joystick 2 Mouse es capaz de controlar tanto el puntero del ratón como el cursor en una ventana de texto, de modo que su versatilidad es muy superior. También es cierto que la configuración de este programa es mucho más compleja que en el caso anterior (¡donde no existía!). Pero el resultado vale la pena en la mayoría de casos.

1 Al arrancar, **Joystick 2 Mouse** instala un icono en la barra de tareas de Windows, al lado del reloj del sistema. Haciendo doble clic sobre dicho icono se abre la ventana principal de configuración del programa. Esta ventana queda por encima de todas las demás; si necesitas ocultarla de nuevo, pulsa el botón **Hide**. Ten en cuenta que el botón **Exit** provocará la salida total del programa, de modo que dejará de funcionar y desaparecerá también el icono de la barra de tareas.

2 Justo debajo del botón **Exit** hay otro botón, más pequeño, rotulado **Launch on Startup**. A pesar de su aspecto de botón, es un interruptor: si lo pulsas, quedará pulsado; y si lo vuelves a pulsar, volverá a su posición inicial. Cuando está activado (hundido), provoca que **Joystick 2 Mouse** arranque automáticamente al iniciarse el sistema, estando así siempre activo.

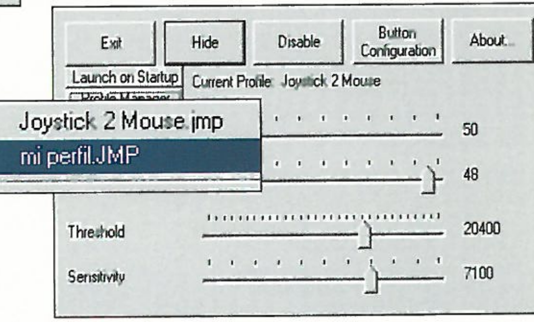
¿SABÍAS QUÉ?

Puedes crear, por ejemplo, un perfil para cada una de las aplicaciones que utilizas con más asiduidad. De esta forma, podrás sacar el máximo partido a este programa y a las posibilidades (léase el número de botones) que ofrece el joystick.

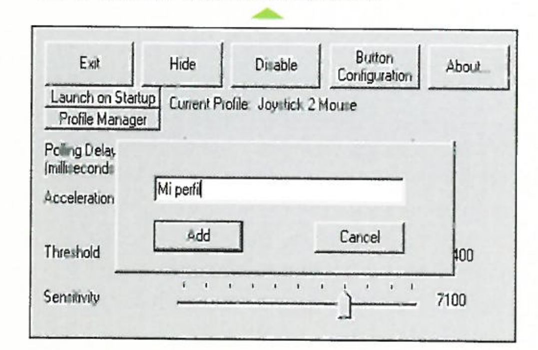


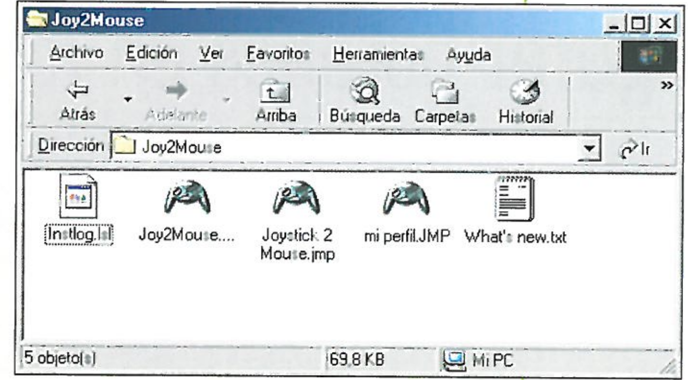
3 En algunas ocasiones, el programa puede interferir con el funcionamiento estándar del *joystick*, por ejemplo cuando quieres jugar con un simulador de vuelo que soporta el *joystick* directamente. Para estos casos existe el botón **Disable**, en la parte superior de la ventana. Cuando lo pulses, su enunciado cambiará a **Enable**, y **Joystick 2 Mouse** estará inactivo. Pulsa el mismo botón de nuevo cuando quieras habilitar su funcionalidad otra vez.

4 Debajo del botón **Launch on Startup** existe otro pequeño botón, **Profile Manager**, que permite configurar diversos perfiles de configuración y usar el que prefieras en cada situación. Todos los perfiles que has creado se suman al perfil predeterminado del programa, **Joystick 2 Mouse.jmp**. Para cambiar de perfil, basta con seleccionar en el menú el que te interese.



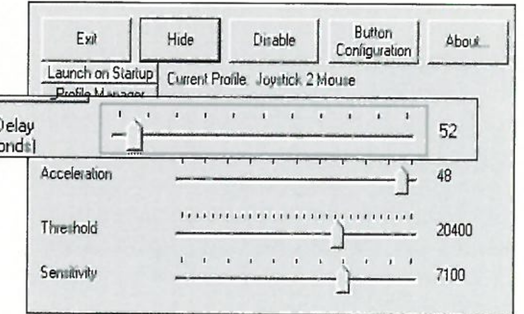
5 La creación de un nuevo perfil debe hacerse de la siguiente forma. Empieza por configurar todos los parámetros según tus necesidades (más adelante verás cómo configurar cada cosa). Una vez la configuración corresponde a una situación concreta, pulsa el botón **Profile Manager** para abrir el menú y selecciona la opción **Add Profile...** En la ventana que aparece a continuación, escribe un nombre de archivo válido. No es preciso que escribas la extensión **.JMP** (el programa la añadirá automáticamente).



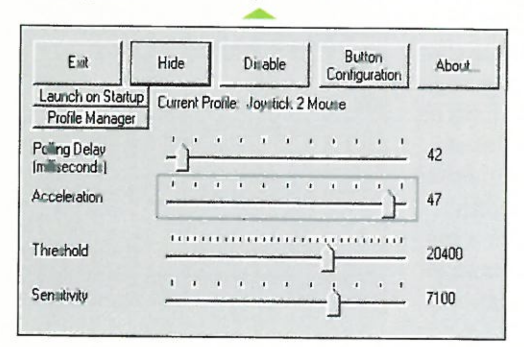


6 Existe una limitación en el programa **Joystick 2 Mouse** y es que te permite crear nuevos perfiles con gran facilidad, pero no cuenta con ningún medio que te permita borrar los que ya no necesites o contengan errores. Si quieres corregir un error, puedes abrir el perfil, modificar lo necesario y volver a añadirlo con el mismo nombre. Sin embargo, si quieres borrar un perfil, tendrás que usar el **Explorador de Windows** para ir a la carpeta donde instalaste la utilidad (normalmente **C:\Archivos de programa\Joy2Mouse**). Una vez ahí, busca un archivo con el nombre del perfil y la extensión **.JMP**, y bórralo.

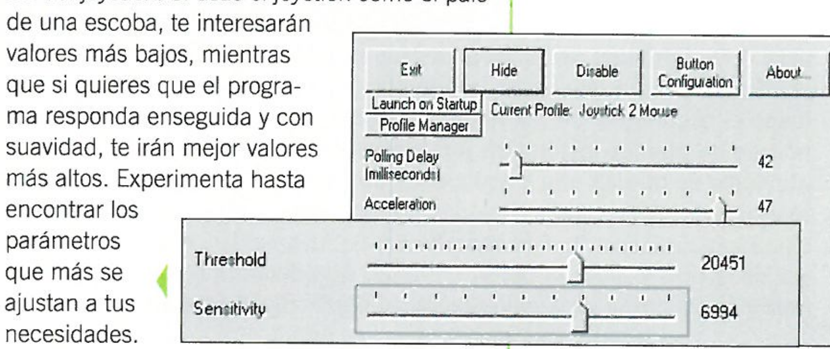
7 Los deslizadores que se encuentran debajo de los botones se usan para configurar la respuesta del programa a los movimientos del *joystick*. El primero de ellos, **Polling Delay (miliseconds)** indica con qué frecuencia debe explorarse el puerto del *joystick* para detectar movimiento. Cuanto menor sea la frecuencia (deslizador hacia la izquierda), más a menudo se consultará el puerto, y el desplazamiento será más fiel, pero ocupará más tiempo de procesador. Disminuye este valor sólo si es necesario.



8 El deslizador siguiente, **Acceleration**, se usa para provocar una cierta aceleración en el movimiento del cursor si mantienes pulsada la cruceta del *joypad* o la palanca del *joystick*. La aceleración es una cuestión de gustos, y puedes probar diferentes valores hasta encontrar el que se ajuste a tu forma de usar el *joystick*. Cuanto más largas sean las distancias que tengas que recorrer, más agradecerás esta prestación.

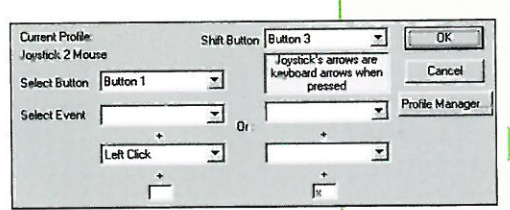


9 Los dos deslizadores inferiores, **Threshold** y **Sensitivity**, actúan ambos sobre la sensación de movimiento. El primer parámetro ajusta un umbral o rejilla invisible sobre la cual se mueve el cursor, mientras que el segundo se encarga de detectar más o menos inmediatamente los movimientos del *joystick*. Si usas el *joystick* como el palo de una escoba, te interesarán valores más bajos, mientras que si quieres que el programa responda enseguida y con suavidad, te irán mejor valores más altos. Experimenta hasta encontrar los parámetros que más se ajustan a tus necesidades.



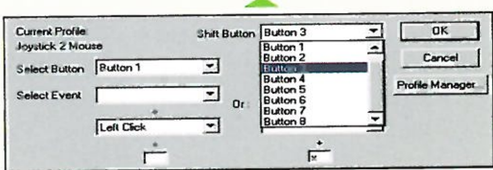
Configurar botones en Joystick 2 Mouse

Joystick 2 Mouse tiene una gran capacidad de configuración del control del *joystick*. Se ha visto ya cómo configurar la detección de movimiento. Ahora es la hora de ver cómo se configuran los botones del *joystick*. Teniendo en cuenta que el programa tiene capacidad para programar hasta 32 botones (dependiendo, lógicamente, de los que tenga tu *joystick*), la cantidad de opciones disponibles es realmente amplia.



1 En la ventana de configuración del programa, pulsa el botón superior, **Button Configuration**. Se abre una nueva ventana en la que puedes ajustar todos los parámetros sobre el uso de los botones del *joystick*. Conviene ser metódico al configurar cada botón, de modo que luego recuerdes con facilidad qué hacía cada uno de ellos. Ten en cuenta que según la operación que asocies a cada botón puedes perder información al aplicar dicha operación a un programa concreto, como un procesador de textos o una base de datos.

2 A la derecha de **Shift Button** puedes decidir qué botón del *joystick* alternará entre mover el puntero del ratón o bien el cursor con las teclas de flechas. Pero además, la conmutación permitirá utilizar una de las dos combinaciones que se especifican más abajo con el resto de botones. Es decir, para cada botón tendrás una doble funcionalidad, según si pulsas el botón que definas como **Shift** o no.

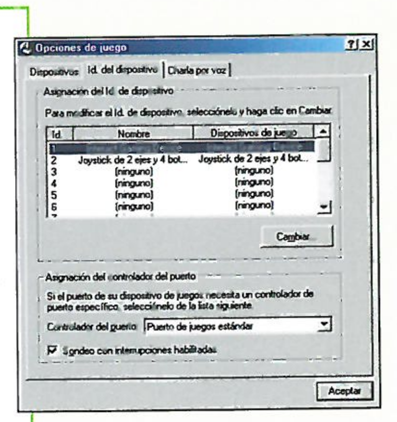


3 En la columna de la izquierda, **Select Button** te permite elegir un botón cada vez. Debajo, en **Select Event**, puedes definir una combinación de teclas del sistema (**Alt**, **Ctrl**, **Mayús**; solas o combinadas). En la lista desplegada, que se ve en la imagen, puedes elegir un suceso del ratón o una tecla del teclado. Finalmente, en la casilla inferior (oculta en la foto, tras la lista desplegable), puedes incluir además un carácter. Todo esto se ejecutará cuando pulses el botón que estás configurando sin pulsar el botón de **Shift**.

4 En la columna de la derecha se define la operación asociada al botón indicado en la opción **Select Button** pero cuando se pulsa además el botón definido en **Shift Button**. La acción se define como en el caso anterior: primero una combinación de teclas de sistema, a continuación un suceso del ratón o del teclado y, finalmente, un carácter. En cualquier caso, puedes dejar en blanco cualquiera de estos tres campos. Puedes, también, dejar los dos primeros en blanco, por ejemplo, e incluir un carácter **a** en el último: cuando pulses la combinación de botones, se escribirá una letra **a**.

CAMBIAR EL ORDEN DE LOS JOYSTICKS

Los programas de manipulación del *joystick* usan el primer *joystick* disponible en Windows. Si tienes más de uno instalado en tu equipo, necesitarás reordenarlos para que el primero sea el que piensas utilizar. Para ello, si tienes por ejemplo dos *joysticks*, tendrás que hacer la siguiente operación: pasar el primero al tercer lugar, luego el segundo al primer lugar y, finalmente, el tercero al segundo lugar. Esto es porque no puedes instalar un *joystick* sobre otro directamente, por lo que debes moverlos de uno en uno a posiciones libres. Esta operación se lleva a cabo mediante el menú Inicio/Configuración/Panel de control. Haz doble clic sobre el icono Opciones de juego. Ve a la pestaña Id. del dispositivo, selecciona el *joystick* a mover de la lista y pulsa el botón Cambiar. A la derecha de Id. seleccionado pulsa el botón hacia arriba para incrementar, o hacia abajo para disminuir su número.





Las cosas claras

MICROGRAFX FLOWCHARTER 7 (1)

EL DIAGRAMA DE FLUJO O FLOWCHART ES LA FORMA DE GRÁFICO MÁS RÁPIDA Y TAMBIÉN LA MÁS CLARA PARA EXPLICAR UN PROCESO. EL PROGRAMA FLOWCHARTER, DEL QUE TE OFRECEMOS LA PRIMERA ENTREGA EN ESTA UNIDAD, PROPORCIONA TODO LO NECESARIO PARA LA ILUSTRACIÓN DE ESTE TIPO DE DIAGRAMAS, ASÍ COMO ORGANIGRAMAS Y OTROS MODELOS DE GRÁFICOS PARA CONSEGUIR VISTOSAS PRESENTACIONES.

En el mundo empresarial, una información clara e impactante no debe considerarse un lujo, sino una necesidad. También, para la solución de problemas y la toma de decisiones en un proceso, es fundamental la elaboración de sistemas gráficos que ilustren de la forma más sencilla y clara todos los pasos que deben darse. El método más habitual son los llamados diagramas de flujo. En ellos, lo fundamental es conseguir una estructura que pueda comprenderse más fácilmente que el simple texto escrito y, por tanto, favorecer además su lectura y memorización.

Existen algunas convenciones y normas básicas para elaborar este tipo de diagramas, aunque es un sistema lo suficientemente flexible como para que cada esquema se ajuste lo mejor posible a la idea que se pretende ilustrar.

Los diagramas de flujo están formados por una serie de símbolos, cada uno con una forma determinada, y éstos están unidos mediante flechas conectivas. Así, está el símbolo de **Proceso** para representar cualquier proceso o actividad dentro del diagrama y se expresa a través de un rectángulo. Al principio y al final del proceso global, siempre aparece el símbolo **Terminal**. Cuando sea posible tomar varios caminos según un parámetro determinado se utiliza el símbolo de **Decisión**, etc.

Si no estás familiarizado con este tipo de representaciones, podrás entenderlo mejor siguiendo el primer ejercicio que ilustra una tarea tan habitual como es una receta de cocina.

Como verás, los diagramas de flujo no sirven únicamente para exponer procesos empresariales. Son utilizados también para construir los bloques de un algoritmo de programación. **Micrografx FlowCharter** ofrece todo lo necesario para diseñar este tipo de gráficos, y mucho más. También permite la creación de organigramas, árboles genealógicos, diagramas de pirámide, diagramas SPC, diagramas de flujo "inteligentes", o incluso diagramas técnicos para numerosas aplicaciones (telemática, electrónica, química, lógica, mecánica, etc.).

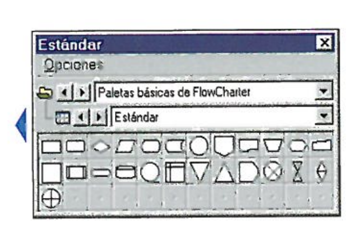
Diagramas de flujo

La aplicación fundamental del programa Micrografx FlowCharter es la elaboración de los llamados diagramas de flujo. Éstos son una forma de representar un proceso, bien sea un proceso empresarial o un algoritmo de programación; o bien una tarea tan sencilla como la que exponemos en el ejemplo: cocinar una tortita.

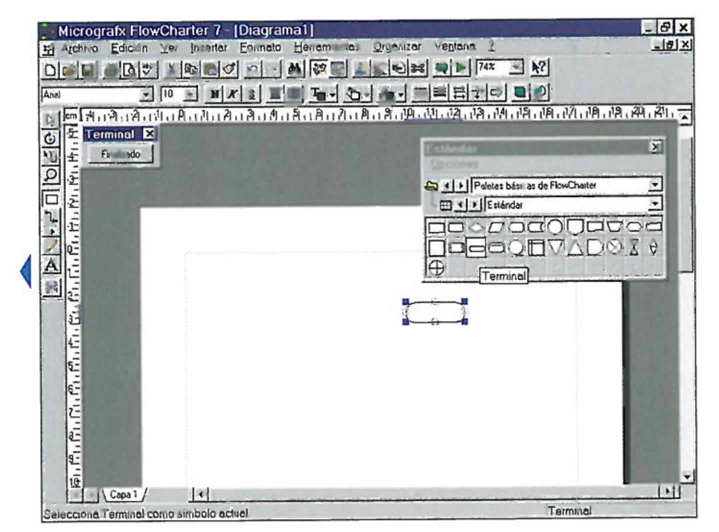


1 Para ejecutar el programa tras la instalación del primer corte, accede al menú **Inicio/ Programas/Micrografx FlowCharter/Micrografx FlowCharter**. Aparece la pantalla de arranque, en la que debes elegir la opción **Página en blanco** para crear un nuevo diagrama.

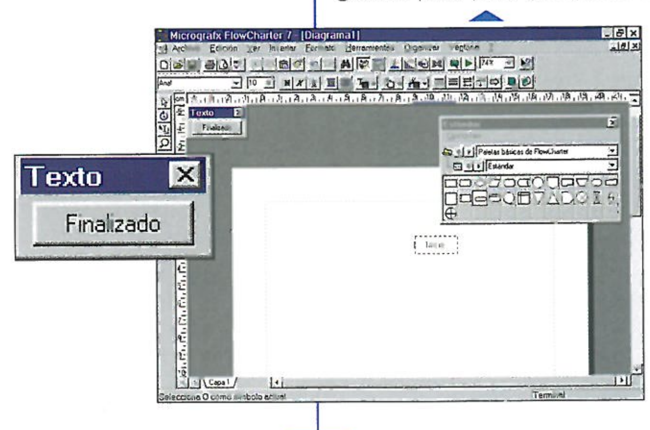
2 Aparece una ventana con la paleta de símbolos, con los componentes que constituyen el diagrama. Por defecto se inicia con la paleta de símbolos **Estándar**, que es la que utilizarás en este ejercicio. Es posible cambiar de paleta a través de los menús desplegables de la ventana; **FlowCharter** incorpora un amplio abanico de paletas para distintas aplicaciones.



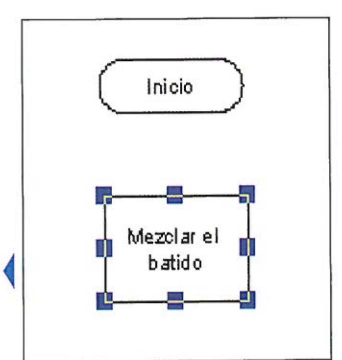
3 En un diagrama de flujo, cada símbolo define una función del proceso. Para indicar el inicio o el final de un proceso, se utiliza siempre el símbolo **Terminal**. Selecciónalo en la paleta, y para colocarlo haz clic con el puntero en la parte superior del documento, un poco más a la derecha del centro. Es posible hacer un zoom de la vista en pantalla a través de la herramienta **Control de zoom**, situado en la barra lateral.

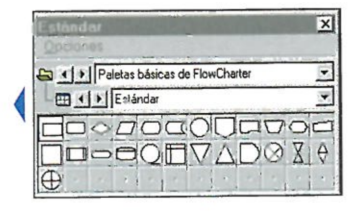


4 Para etiquetar un símbolo, basta con escribir el texto teniendo dicho símbolo seleccionado. Así, escribirás: **Inicio** para el símbolo que acabas de introducir, y luego pulsarás **Finalizado** en la ventana **Texto**, o simplemente realizarás el siguiente paso para que quede colocada la etiqueta.

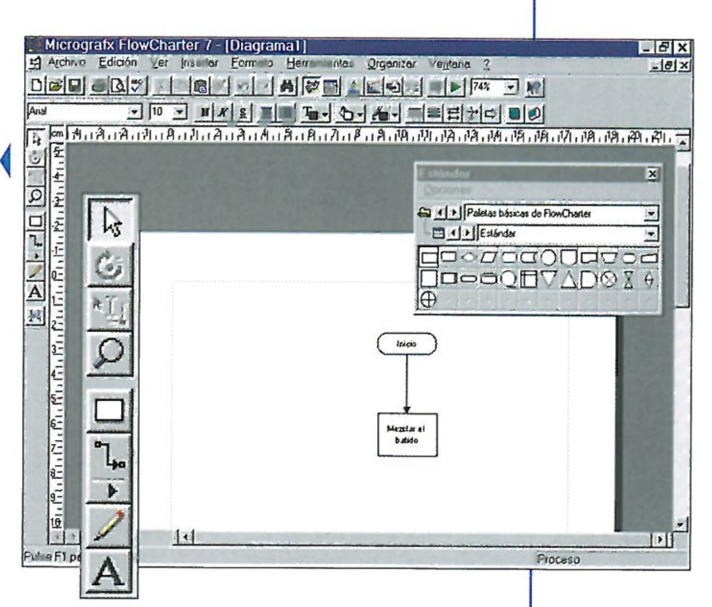


5 El símbolo **Proceso** es uno de los más comunes y sirve para definir cualquier tipo de proceso o actividad dentro del diagrama de flujo. Colócalo debajo del símbolo anterior, seleccionándolo previamente en la paleta **Estándar**. Su etiqueta describirá la actividad del proceso que será, en este caso, **Mezclar el batido**.



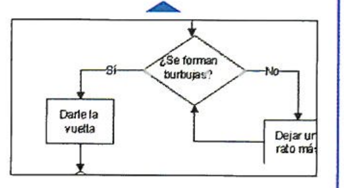


6 Para unir los dos símbolos con una flecha debes seleccionar la herramienta **Líneas Conectoras** en la barra lateral, luego haz clic sobre el que será el punto de inicio de la flecha (en la parte inferior central del símbolo de terminal) y arrastra con el ratón hasta el destino (punto superior central del símbolo de proceso).

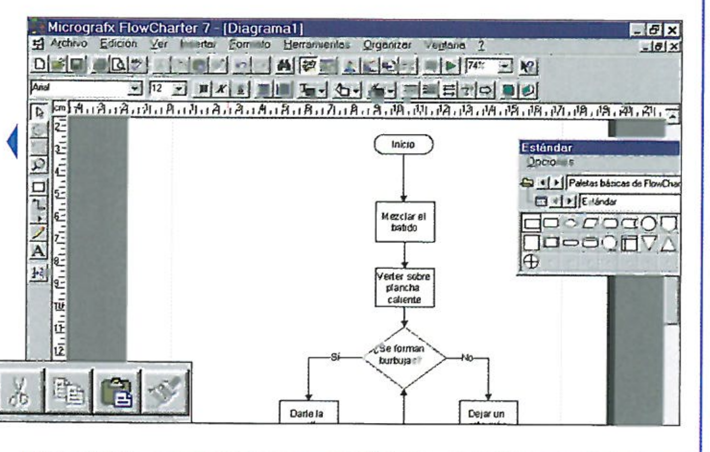


7 Añade un nuevo proceso, que etiquetarás como **Verter sobre la plancha caliente** y conéctalo con el anterior utilizando para ello otra flecha. A continuación repite la operación añadiendo un símbolo de **Decisión** (definido por un rombo), con la etiqueta: **¿Se forman burbujas?** Bajo ella, coloca dos símbolos de proceso a cada lado que constituyen el árbol de decisión.

8 La etiqueta del proceso izquierdo, para el caso afirmativo de la pregunta, es **Darle la vuelta**, mientras que el derecho, para el caso negativo, es **Dejar un rato más**. Puedes etiquetar las flechas, con **Sí** y **No** para cada opción.



9 Sigue ampliando el diagrama con un nuevo árbol de decisión, tal como se indica, y cierra el proceso con un símbolo **Terminal** con la etiqueta **Fin**. Guarda el trabajo, que tomará la extensión .FLO, en cualquier directorio de tu disco duro.



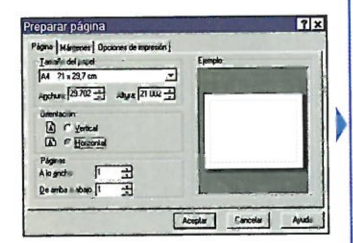


¿SABÍAS QUÉ?

Puedes seleccionar cualquier elemento del diagrama (símbolos, conectores, etc.) con la típica herramienta Selector que está en la barra lateral, representada por el icono del puntero del ratón. De esta manera es posible mover un elemento (que mantendrá sus conexiones), cambiar su altura o anchura, reescribir su etiqueta, cambiar la fuente del texto o colorear los símbolos mediante la función Color de relleno situada en la barra superior.

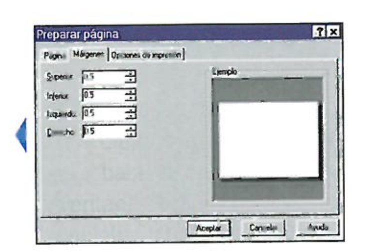
Construye un árbol genealógico

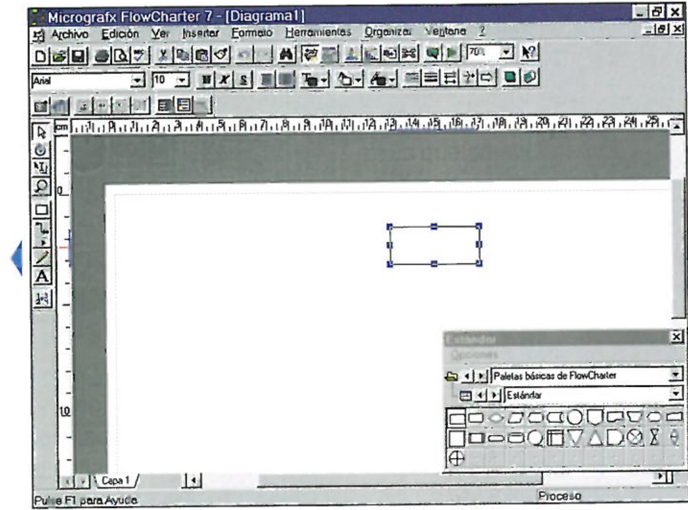
En el siguiente ejercicio explorarás más a fondo las posibilidades de FlowCharter, tomando como ejemplo la creación de un diagrama de árbol genealógico. Las mismas bases pueden aplicarse también para la realización de organigramas de empresa.



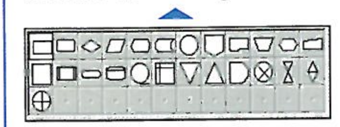
1 Para empezar a crear un nuevo diagrama, elige la opción del menú **Archivo/Nuevo**. A continuación, para cambiar la orientación del documento, accede a la opción **Archivo/Preparar página**. Y en el campo **Orientación**, selecciona **Horizontal**.

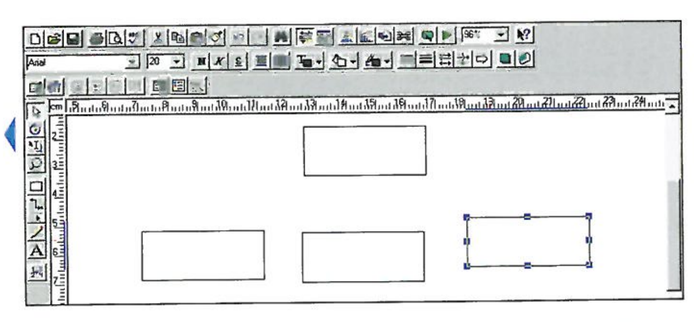
2 Si quieres cambiar los márgenes del diagrama, pulsa a continuación sobre la pestaña **Márgenes**. Cambia los cuatro márgenes al valor de **0.5** y luego pulsa **Aceptar**.





3 Haz clic en el símbolo de **Proceso** en la paleta de símbolos (si no aparece esta paleta, pulsa **F9** previamente) y colócalo en la parte superior central del diagrama. Puedes cambiar la anchura del símbolo tras pulsar la herramienta **Selector**, arrastrando uno de los lados laterales del rectángulo.

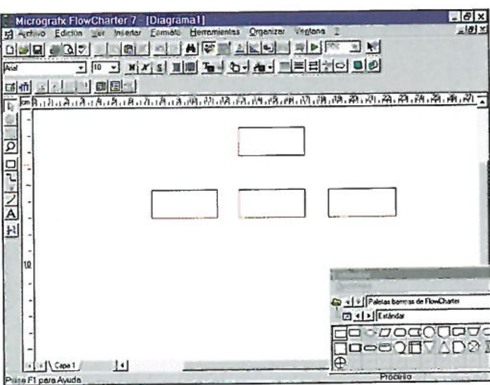




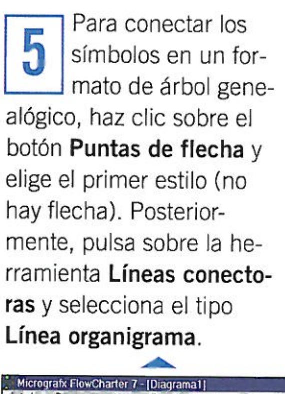
4 Para añadir los símbolos de la ramificación inferior manteniendo las dimensiones, pulsa la tecla **Control** y arrastra una copia del símbolo debajo del símbolo anterior. En el ejemplo se han creado tres ramificaciones.

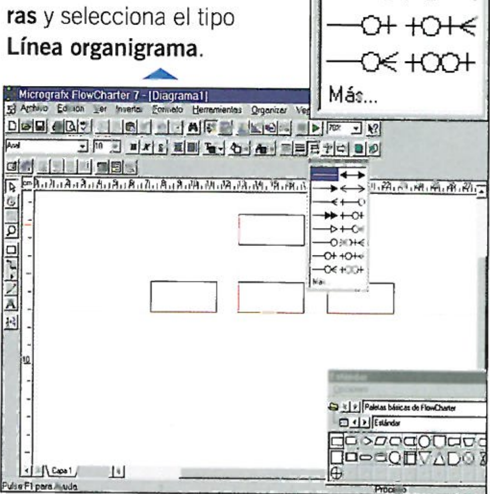
BIEN ALINEADOS

Para alinear los símbolos, Micrografx FlowCharter permite la definición de guías de referencia, tanto horizontales como verticales. Para añadir una guía horizontal, selecciona la opción del menú Insertar/Guía/Horizontal y arrastra con el ratón la guía (indicada por una línea azul) hasta la posición deseada. La opción Ver/Guías debe hallarse marcada. Luego arrastra los símbolos hasta que los lados de éstos se ajusten a la guía.

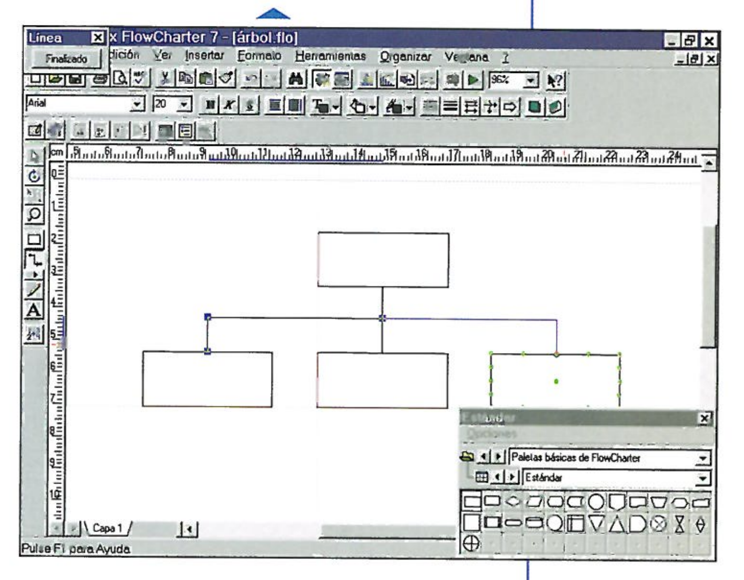


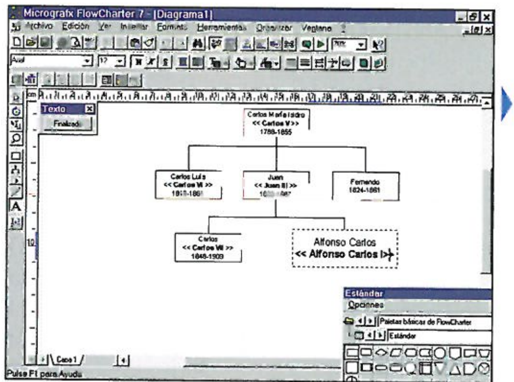
5 Para conectar los símbolos en un formato de árbol genealógico, haz clic sobre el botón **Puntas de flecha** y elige el primer estilo (no hay flecha). Posteriormente, pulsa sobre la herramienta **Líneas conectoras** y selecciona el tipo **Línea organigrama**.



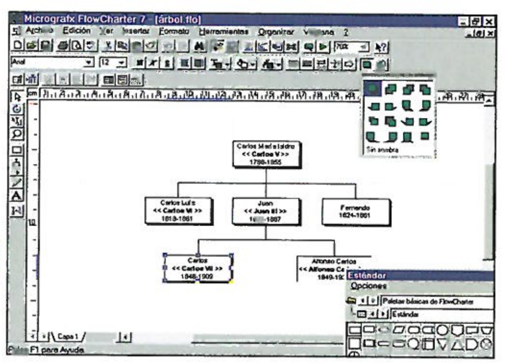


6 Para conectar los símbolos, la herramienta **Líneas conectoras** debe hallarse seleccionada. Primero conecta el primer símbolo con la ramificación central, y luego traza las conexiones desde el punto central de la línea hasta el punto central superior de las ramificaciones laterales.



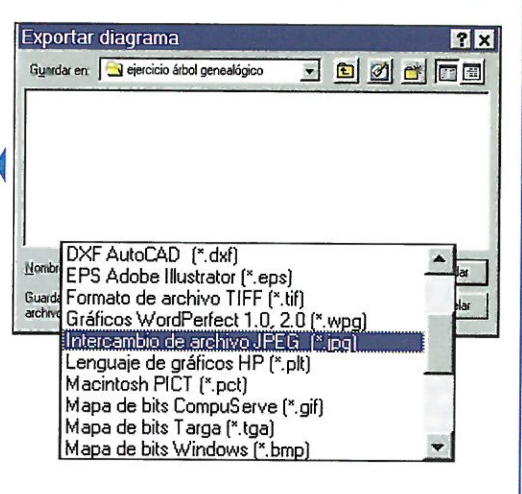


7 Siguiendo las operaciones descritas, ya puedes crear el resto de ramificaciones. Para dotar de contenido a cada símbolo, selecciónalo mediante la herramienta **Selector** y a continuación escribe el texto.



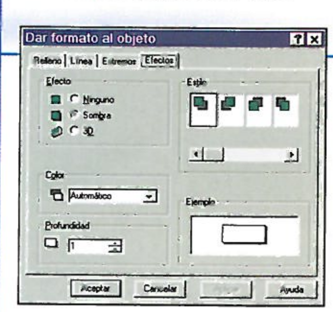
8 Se pueden crear vistosos efectos utilizando la función **Sombra**, que dotará a los diagramas de un aspecto más profesional. Es posible definir la orientación de la iluminación para crear distintos tipos de sombras, como puedes comprobar en el recuadro que dse despliega.

9 Además de tener la posibilidad de guardar el trabajo o imprimirlo, el programa **FlowCharter** permite exportar el diagrama que acabas de crear a diversos formatos para operar con él con otros programas, mediante la opción del menú **Archivo/Exportar**. Entre los formatos están los archivos gráficos más comunes (o sea, JPG, GIF, BMP) y tipos de archivo específicos para programas como **Micrografx Picture Publisher**, **AutoCAD**, **Illustrator**, **Photoshop**, etc.



CUESTIÓN DE EDICIÓN

También existe la posibilidad de editar cualquier atributo de formato pulsando el botón secundario del ratón sobre un símbolo y eligiendo la opción Formato. Ello permite añadir y especificar la profundidad de las sombras, modificar las propiedades de las líneas, dotar de un relleno a los símbolos, etc.







Tertulias digitales

ENTRAR EN EL MUNDO DEL CHAT

EL IRC (INTERNET RELAY CHAT) ES UNO DE LOS SERVICIOS MÁS POPULARES DE LA RED. LA INMEDIATEZ DE LAS CONVERSACIONES CON CUALQUIER PUNTO DEL PLANETA, LA POSIBILIDAD DE CONOCER A NUEVOS USUARIOS E INTERCAMBIAR ARCHIVOS, HACEN QUE, ADEMÁS, SEA MUY ADICTIVO.

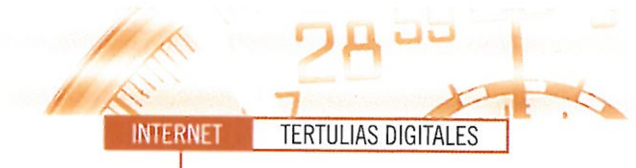
Aunque la mayoría de portales ofrecen *chats* en sus sitios web, el IRC mediante programas específicos es el más veterano y el preferido por los *chateros* más expertos. Los *chats* se organizan en canales, que a su vez, están en servidores que forman parte de redes con un nombre. Las más conocidas son **Undernet**, **DALnet**, **EFNet**, **IRCNet** y en los países de habla hispana, **IRC Hispano**. Los servidores de las diferentes redes no "se ven" entre sí, y esto significa que un usuario que esté conectado a **Undernet** no podrá chatear con los que usen **IRC Hispano**.

Así, el primer paso de cualquier sesión de *chat* es entrar en una red IRC. Algunos programas de IRC, como **Bersirc** permiten conectar con varias redes a la vez. Una vez conseguida la conexión, el siguiente paso es entrar en uno o varios canales y empezar a hablar, ya sea en el canal o en *chats* privados con otros usuarios.

En algunas redes, los canales deben estar registrados. En otras, basta con abrirlos escribiendo su nombre. Si no existen, el primero que entra es quien lo crea. El canal desaparecerá al salir el último usuario. En este caso, la existencia o no de un canal, simplemente depende de que alguien teclee su nombre y de que –casualidad o no- varias personas se pongan de acuerdo para usarlo.

Para registrar un canal, hace falta ponerse en contacto con los administradores de la red. Una forma de conseguirlo es a través del web de la red (**www.irc-hispano.org**, por ejemplo). Lo más habitual es que soliciten varias firmas y una lista de operadores autorizados.

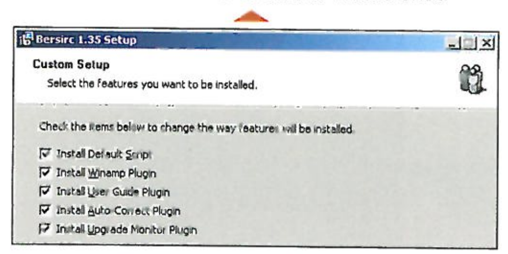
Los operadores son los responsables del canal y quienes lo moderan, expulsando o proscribiendo (*kikeando* y *baneando*, en el argot IRC) a los agitadores. En el caso de los canales no registrados el operador es la persona que abre el canal en cada sesión. A medida que otros usuarios se suman a la tertulia, puedes nombrarlos operadores o no.



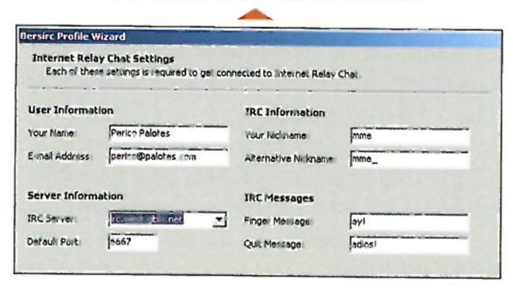
Primeros pasos con Bersirc

Los *chats* mediante web triunfan porque los programas específicos, como Bersirc, a simple vista parecen aplicaciones demasiado complicadas. La verdad es que la primera vez hace falta instalarlo, definir un *nick*, los servidores, buscar canales, decidir cuáles te interesan... Pero si superas los primeros quince minutos con Bersirc, las posibilidades del programa son tantas, que ya no *chatearás* de otra manera.

1 Durante la instalación, **Bersirc** te pregunta si quieres instalar varios **Plugin** y un **Script**. Tanto una cosa como la otra sirven de ayuda y no está de más instalarlas. Por ejemplo, el **Winamp Plugin** te permite escuchar archivos MP3 mientras haces chat.



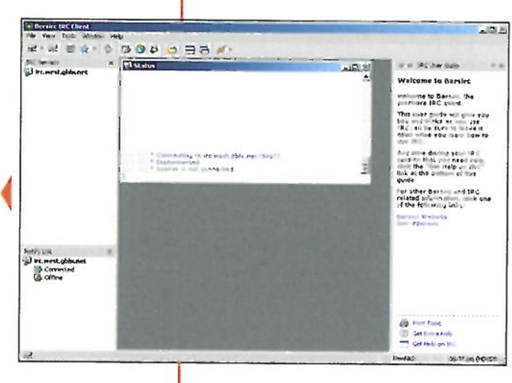
4 El seudónimo que usarás se indica en **Your Nickname**. El **Alternative Nickname** es un *nick* alternativo por si el principal está siendo utilizado por otra persona. **Finger Message** es el texto que aparece cuando alguien usa el comando **Finger** con tu conexión y el **Quit Message** es lo que verán los contertulios cuando abandones el *chat*.



6 **Bersirc** incluye una buena lista de servidores; los más populares a nivel internacional. Pero en nuestras latitudes, los más conocidos y concurridos pertenecen a **IRC Hispano**, que no está en la lista. Para definirlo, pulsa en la flecha situada junto al primer icono de la barra de herramientas, y del menú desplegable escoge la opción **More**.



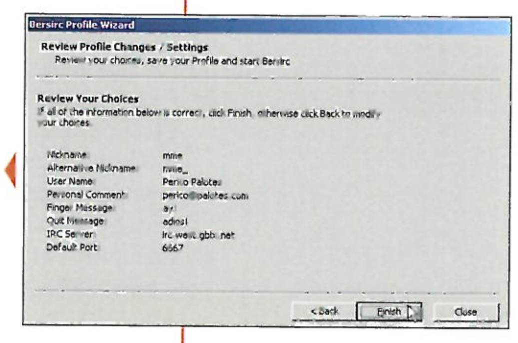
2 Las subventanas **IRC Servers**, **Notify List** y **IRC User Guide** están ancladas a la principal. La primera contiene una lista de los servidores donde estás conectado. La segunda es una lista de los usuarios conocidos que se han conectado (se verá más adelante). Y la **IRC User Guide** sirve para acceder a la ayuda.



3 Para poder *chatear*, el primer paso es definir un pseudónimo o *nick*. Para ello ves a la opción de menú **File/New User Profile**. En la primera ventana, introduce un nombre para el **Profile** (o perfil). Puede ser el mismo que el *nick*.



5 Mientras estés conectado, todos estos datos son visibles para los internautas que están chateando en el mismo servidor. Debes tenerlo en cuenta al crear el **Profile**, porque no siempre es una buena idea facilitar tu nombre y dirección de correo auténticos en un *chat*.

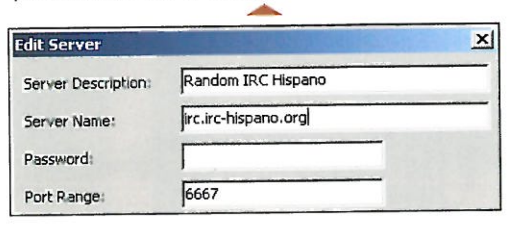


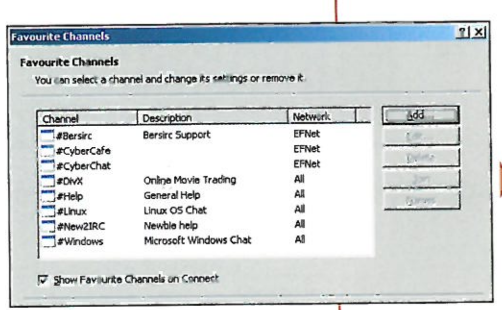
7 Se abre la ventana **Options** que, como su nombre indica, contiene todos los parámetros de **Bersirc**. Pero ahora no prestes atención a tanto parámetro, porque esta vez sólo interesa la categoría (**Category**) **IRC Servers** que ya está seleccionada. Es aquí donde podrás entrar el nuevo servidor pulsando en el botón **Add**.



8 En primer lugar, escribe el nombre de la red de servidores. No es un dato importante para que el programa funcione; sólo es un texto descriptivo para que más adelante puedas recordar de qué red de servidores se trata. En el ejemplo, la red se llama **IRC Hispano**.

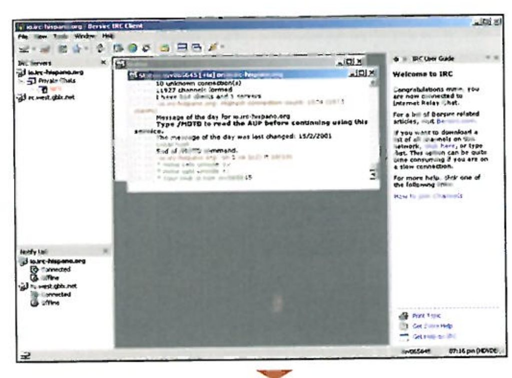
9 Posteriormente, introduce el nombre del servidor en **Server Description**. Tampoco hace falta que seas demasiado exacto, porque servirá para que, en redes que tienen más de un servidor, puedas entrar directamente en el que prefieras. **Server Name** es una información que sí debe ser exacta, y se corresponde a la dirección del servidor en Internet. El puerto suele ser el **6667**.





10 Para conectarte, pulsa el botón **Connect**. La flecha hacia abajo sirve para que te puedas conectar reemplazando la conexión actual: cuando ya estás conectado (**Current Server**) o abrir una nueva conexión adicional (**New Server**). Una de las características de **Bersirc** es que admite la conexión con varios servidores a la vez.

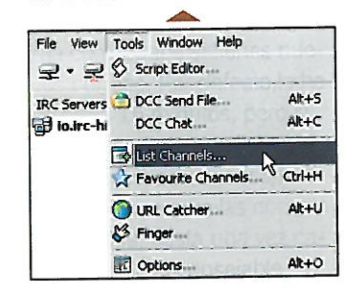
11 A continuación, el programa necesita un tiempo para conectarse. Cuando lo consigue, aparece la lista de canales favoritos **Favourite Channels**. De momento, ciérrala pulsando **Close**, porque esta lista contiene canales que no tienen porqué estar en la red **IRC Hispano**. Cuando sepas qué canales te gustan de esta red, ya los incluirás en la lista de favoritos.



12 Ya estás conectado y en la ventana de **Bersirc** aparecen algunas novedades. En primer lugar, dos ventanas **Status**, que es donde aparecen los mensajes que te envía el servidor. En segundo plano, está la ventana **Status** del servidor **irc.west.gblx.net** a la que **Bersirc** intentó conectarse al arrancar el programa. En primer plano, la ventana **Status** para **inv065545** en el servidor **io.irc-hispano.org**. Es aquí donde estás conectado y **inv065545** es tu *nick*... ¿Pero no es **MME**?

13 Observa que en la subventana **IRC Servers** está la lista de servidores donde te has conectado. En **io.irc-hispano.org** está la entrada **Private Chats** de la que cuelga un usuario: **NiCK**. Esto significa que alguien intenta abrir un chat privado. Para saber qué te dice, haz clic en su nombre. Se abre una ventana que contiene los mensajes de **NiCK** y ahora sabes que ha pasado con tu *nick*: **MME** estaba ocupado y el servidor lo ha cambiado por **inv065545**. En realidad, **NiCK** es un "robot" que vigila los *nicks* de quien entra.

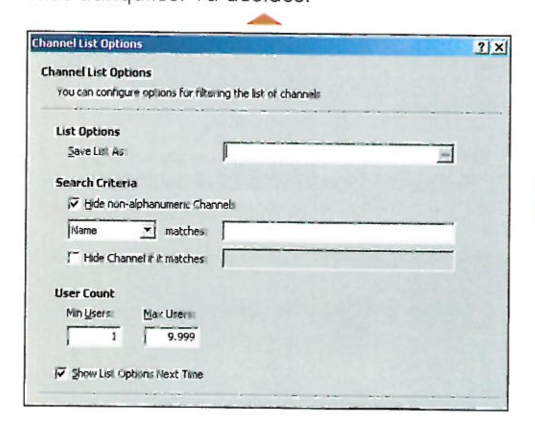
14 El siguiente paso es conectarse a un canal. ¿A cuál? Para saberlo, consigue una lista de canales. Ves a la opción de menú **Tools/List Channels**. Esta opción también está en un menú que aparece haciendo clic con el botón secundario del ratón sobre el servidor en la subventana **IRC Servers**.



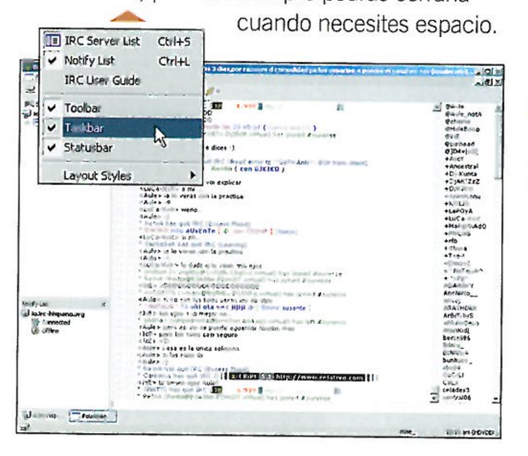
SERVIDORES RANDOM

Todas las redes de servidores IRC disponen de un servidor *random* que al usarlo escoge un servidor cualquiera de la red (normalmente el que está más descongestionado). En el caso de IRC Hispano es el irc.irc-hispano.org. Si tecleas esta dirección, entrarás en la red por un servidor diferente cada vez, porque es el *random* de esta red. Pero si prefieres alguno (por proximidad; porque allí suelen estar tus amigos y así habláis más rápido; porque está en las instalaciones de tu proveedor, etc.) hace falta entrar su dirección específica, por ejemplo io.irc-hispano.org (la lista está en www.irc-hispano.org/servidores/)

15 La lista puede ser larga y por esto la ventana **Channel List Options** sirve para filtrarla adaptándola a lo que buscas, o guardarla para no tenerla que pedir otra vez. Los filtros se entran en la sección **Search Criteria** y el nombre del archivo donde guardar la lista en **List Options**. **User Count** sirve para que sólo liste los canales más concurridos o los más tranquilos. Tú decides.

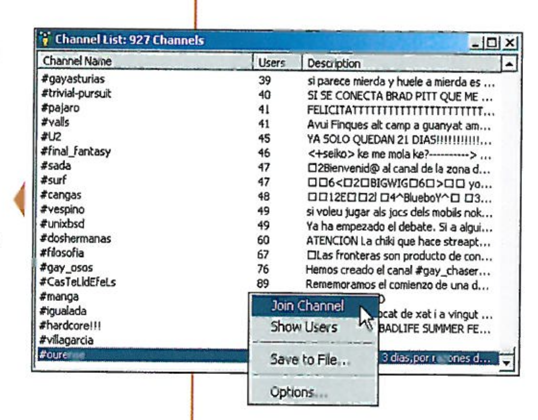


18 Una buena idea es maximizar la ventana del canal y cerrar la ventana de ayuda **IRC User Guide**; así tienes más espacio para el canal. Al maximizar, la ventana **Status** desaparece. También lo hará la del canal en cuanto abras un *chat* privado u otro canal. Por ello, otra opción interesante es habilitar la **Taskbar** y así se incluirán botones para las ventanas al pie de la ventana principal. También puedes pasar de una ventana a otra en la columna **IRC Servers**, pero así siempre podrás cerrarla cuando necesites espacio.



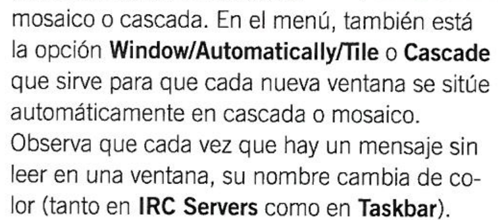
Script Editor...
DCC Send File... Alt+S
DCC Chat... Alt+C
List Channels...
Favourite Channels... Ctrl+F
URL Catcher... Alt+L
Finger...

16 Los canales aparecen en la ventana **Channel List** a medida que el servidor envía los nombres, descripción y número de usuarios en cada uno. Pulsa en **Users** para que **Bersirc** los ordene por afluencia y elige uno concurrido, están al final de la lista. Para entrar en él, selecciónalo, pulsa con el botón secundario del ratón y escoge la opción **Join Channel**.



17 Acabas de entrar en el canal. La ventana **#ourense** (los canales siempre llevan el símbolo # delante de su nombre) es donde transcurre la conversación entre todos los miembros del canal. Pero el chat es un mundo de texto y cuanto más espacio destines a él en tus ventanas, mucho mejor. La verdad es que los tamaños por defecto de **Bersirc** no son precisamente los mejores para *chatear* cómodamente.

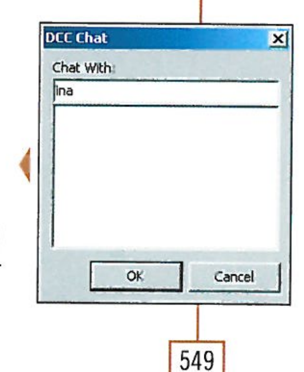
19 Dado que la disposición de las ventanas es vital para hablar cómodamente, los botones 10 y 11 en la barra de herramientas sirven para ordenar las ventanas en mosaico o cascada. En el menú, también está la opción **Window/Automatically/Tile** o **Cascade** que sirve para que cada nueva ventana se sitúe automáticamente en cascada o mosaico. Observa que cada vez que hay un mensaje sin leer en una ventana, su nombre cambia de color (tanto en **IRC Servers** como en **Taskbar**).



20 La ventana del canal está dividida en dos columnas. La más ancha contiene los mensajes que escriben los usuarios. A la derecha, está la lista de *nicks* (o usuarios) que están conectados; los que tienen una @ delante del *nick* son operadores del canal. Para abrir un *chat* privado con cualquiera, basta con que hagas doble clic en su *nick*.

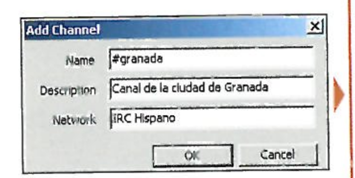


21 También puedes abrir *chats* por el sistema **DCC**, que es directo de ordenador a ordenador y, por lo tanto, más rápido y seguro. Este mismo sistema, el **DCC**, también sirve para enviar archivos. Las opciones **DCC** están en el menú **Tools**. Cuando las uses, se abrirá una ventana para seleccionar el *nick* (en **DCC Chat**) o archivo a enviar y el *nick* de destino (**DCC Send File**).



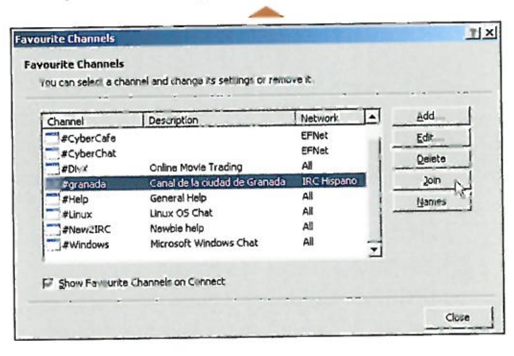
Opciones avanzadas

Ya sabes cómo entrar en un servidor y en un canal. Es suficiente para chatear... pero hay más. Bersirc tiene opciones para hacerlo más fácil. Están casi todas en la ventana Options que aparece al pulsar el tercer icono de la barra de herramientas.

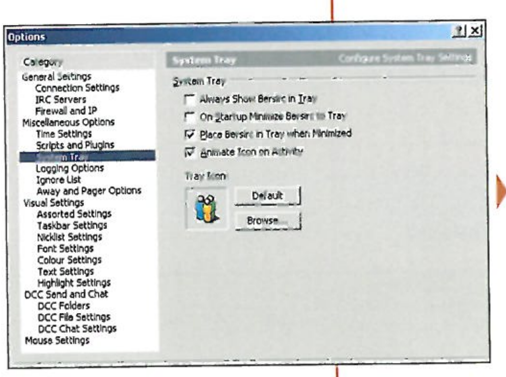


1 El cuarto botón de la barra de herramientas abre la ventana de canales favoritos. Te servirá para elegir un canal y también editar la lista. Para añadir nuevos canales, pulsa el botón **Add**.

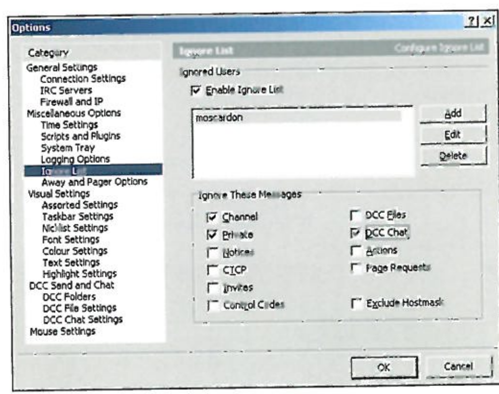
2 Ahora, para entrar en él, basta con que lo pinches y pulses el botón **Join**. De todas formas, los usuarios más expertos prefieren entrar directamente desde la ventana de **Status** del servidor. Para conseguirlo, basta con que escribas **/join #granada** o **/j #granada**.



3 Pulsa el botón **Options** y escoge la categoría **Connection Settings**, que sirve para personalizar la conexión. **Connect on Startup** hace que te conectes al servidor con sólo entrar al programa; **Popup Favorite Channels Folder on Connect** presenta la ventana de canales favoritos al conectar; **Set Usermode +i on Connect** hace tu que nick sea invisible en el servidor y **Show Message of the Day (MOTD)** presenta el mensaje del día en la ventana del servidor (la denominada **Status**).

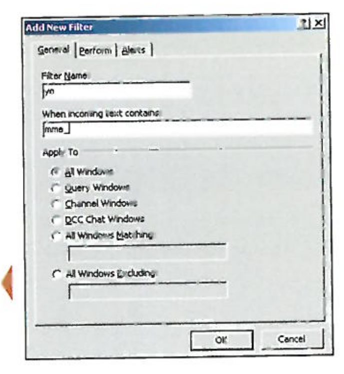


4 **System Tray** es otra sección que contiene opciones para ayudarte a no perder el hilo de las conversaciones. Si escoges **Place Bersirc in Tray when Minimized** y **Animate Icon on Activity**, cuando minimices la ventana de **Bersirc** (para hacer otras cosas) parpadeará el icono del programa cada vez que recibas un mensaje.



5 **Logging Options** permite guardar archivos de texto con las conversaciones. Para activarlo, selecciona un evento de la lista **Enable Logging**: la conversación en los canales (**Channels**), *chats* privados (**Queries** y **DCC Chats**) o la actividad del servidor. Se guardarán en la carpeta especificada en **Log Folder**.

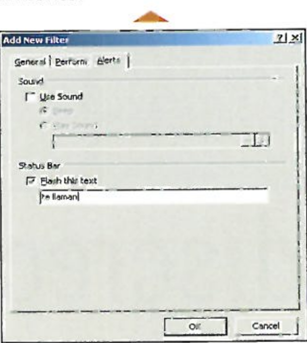
6 La **Ignore List** puede ser muy útil para evitar los mensajes molestos de usuarios con quien prefieres no hablar. Para que el invento funcione, selecciona **Enable Ignore List**, entra el *nick* en la lista (pulsando el botón **Add**) y especifica qué tipo de mensaje quieres guardar en **Ignore These Messages**.



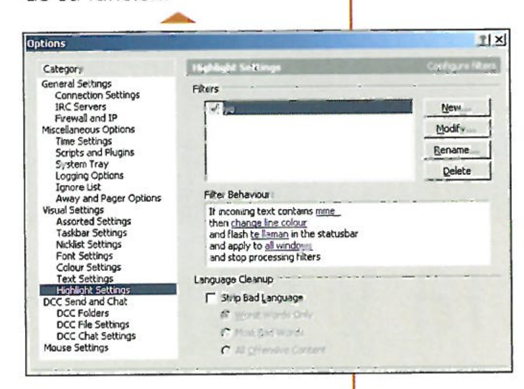
7 **Highlight Settings** sirve para destacar algunos mensajes, por ejemplo, los que contengan tu *nick*, para saber que te están diciendo algo. Pulsa el botón **New** y escríbelo en **When incoming text contains**. **Filter Name** sólo es un nombre orientativo para el filtro.

8 En la pestaña **Perform** tienes el paso 1: escoge **Change Line Colour** y un color de la lista desplegable. Si no hay que seguir con los filtros, selecciona el **Step 2: Stop Processing Filters.**

9 **Alerts** sirve para que, además de un color, también el sistema emite un sonido y/o que la barra de estado del programa presente un texto intermitente.



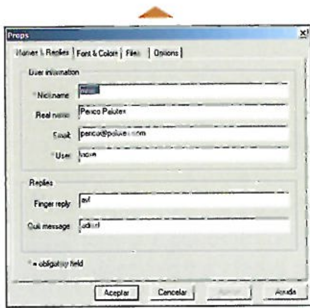
10 El filtro aparece en la lista **Filters** y sólo tienes que activarlo marcándolo. En la ventana **Filter Behaviour** hay un resumen de su función.



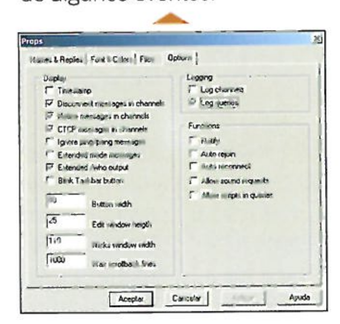
Chat con HIRC

HIRC es un programa simple, pero que tiene todo lo necesario y sin apenas consumir recursos de Windows. Y es que si eres un *chatero* consumado, puede que ya conozcas todas las órdenes "/" del IRC y no necesites todos los botones y opciones de Bersirc. Muchos conceptos del IRC ya están explicados en los ejercicios del programa Bersirc y aquí se pasarán por alto.

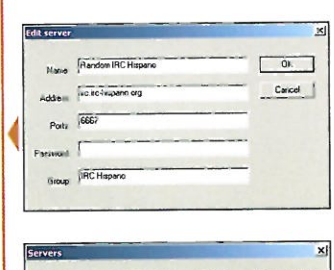
1 Pulsa el segundo botón **Properties**. La pestaña **Names & Replies** sirve para entrar el *nick*, tus datos y la información de los *Replies* (o peticiones que hagan otros usuarios), los mensajes para **Finger** y para cuando abandones los canales.



2 En la pestaña **Options** están las funciones más importantes: los mensajes que deseas ver en **Display**, la posibilidad de guardar las conversaciones en **Logging** y, finalmente, en **Functions** la automatización de algunos eventos.

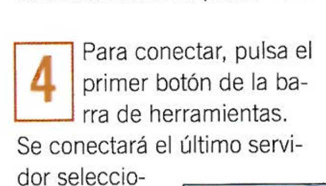


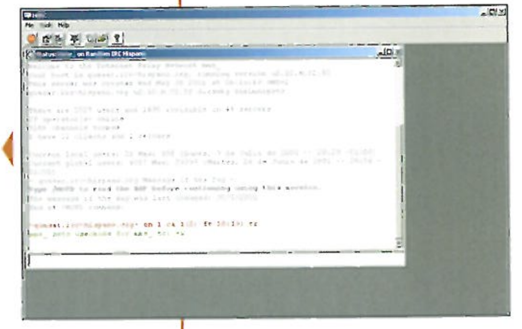
3 El tercer botón de la barra de herramientas (**Servers**) permite editar la lista de servidores. Pulsa el botón **Add** de la ventana **Servers** y a continuación podrás especificar todos los datos al servidor. Ahora ya puedes validar la entrada definitivamente al pulsar **OK**.





4 Para conectar, pulsa el primer botón de la barra de herramientas. Se conectará el último servidor seleccionado en la ventana **Servers** que ya has visto. El botón de conexión cambia por **Stop** y al pulsarlo desconectarás.





5 A partir de ahora, todas las operaciones con el servidor se consiguen a base de teclear los comandos de IRC precedidos del signo "/". Aquí no hay abreviaturas, así que para entrar a un canal no escribas **/j #canal** porque no funcionará: debes teclear **/join** y el nombre del canal precedido de la almohadilla de rigor.



Copia y pega a discreción

AMPLIAR EL USO DEL PORTAPAPELES

HAY QUIEN NI SIQUIERA SABE QUE EXISTE Y PARA OTROS SÓLO ES UNA MOLESTA REFERENCIA EN SU EDITOR DE TEXTOS CUANDO COPIA Y PEGA MUCHOS TEXTOS DIFERENTES. PERO COMO CON TODO, HAY QUIEN SE HA TOMADO LA MOLESTIA DE OPTIMIZARLO PARA QUE PODAMOS SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO. SIN DUDA ES EL PORTAPAPELES, ESE GRAN DESCONOCIDO.

El **Portapapeles** es el nombre que se le da a la zona de la memoria de nuestro ordenador donde se almacenan los textos o archivos que copiamos para pegar o trasladar a otro lugar. Aunque técnicamente cada vez que copiamos algo queda almacenado en él, cuando se usa este término la gente se suele referir a un texto, o una imagen que han copiado para insertar en otro documento o en otro lugar del mismo archivo.

Gestionar estos archivos no supone ningún problema, siempre y cuando lo hagas de uno en uno. Esto a veces es un engorro, sobre todo si lo que tienes que hacer es trabajar con documentos de texto; porque en ocasiones tienes que tener disponible más de un documento para ir pegándolo y cortándolo cuando lo necesites.

Ese problema lo soluciona una de las utilidades que te proponemos en esta unidad, llamada **QuickClip**, un programa que te permite guardar hasta quince textos diferentes para que los tengas siempre a mano. Lo único que tienes que hacer es ir trabajando y cuando tengas un texto para almacenar, lo copias en el **Portapapeles** y lo asignas a alguno de los directorios vacíos del programa. Si el texto es importante podrás grabarlo en tu disco duro, pero hagas lo que hagas con él lo tendrás disponible y a la vista todo el tiempo que necesites.

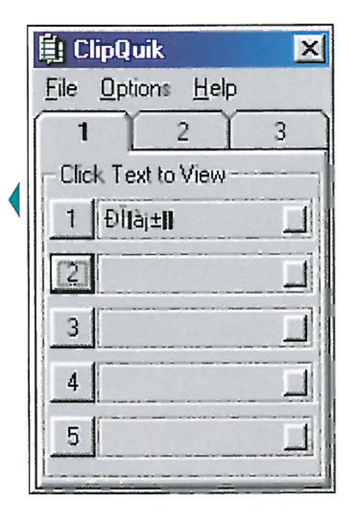
La otra utilidad que comentamos es muy específica: **Copy Path** copia el *path* o camino que hay que seguir para llegar a un determinado archivo, y guarda esa información en el **Portapapeles** para que puedas acceder fácilmente a ella: es un buen complemento para la programación.

Pero además no queremos que te olvides de lo que tu sistema operativo puede hacer por ti, o en este caso, por tu **Portapapeles**. Desde utilizar los recursos propios de tu editor de textos (si es medianamente bueno seguro que te permite gestionar tú mismo esa opción), a utilizar el **Visor** del sistema **Windows**.

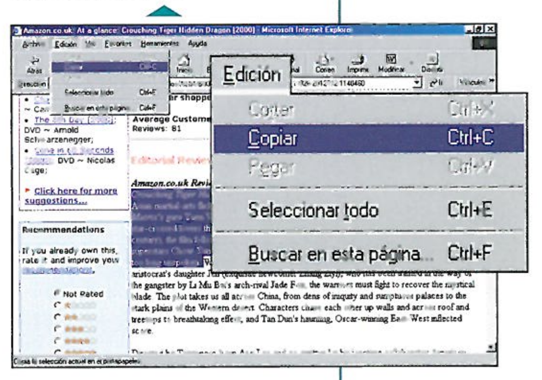
Domina tus textos

Cuando debes trabajar con varios textos a la vez para, por ejemplo, hacer una nueva versión del documento ya editado, llega un momento en que te pierdes y no sabes qué has copiado, qué has cortado y si te queda mucho trabajo. Entonces tienes dos opciones: tener una memoria de elefante y acordarte de todo, o usar destacados de colorines para saber si ya has utilizado un texto o no. QuickClip no es más que una pequeña utilidad que te permite almacenar hasta 15 textos diferentes, organizados en sets de cinco elementos, copiarlos de tu Portapapeles, guardarlos en su número correspondiente y recuperarlos cuando quieras.

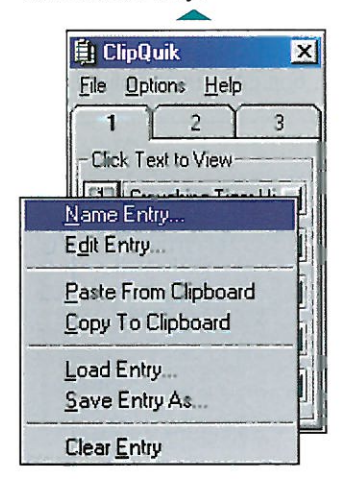
1 Este programa es de gran utilidad cuando trabajas con varios documentos de texto a la vez, porque te permite cortar por aquí y pegar por allá mientras tienes todos los fragmentos a la vista. Eso sí, su mayor inconveniente es que sólo trabaja con textos y no puedes usarlo con otro tipo de archivos.



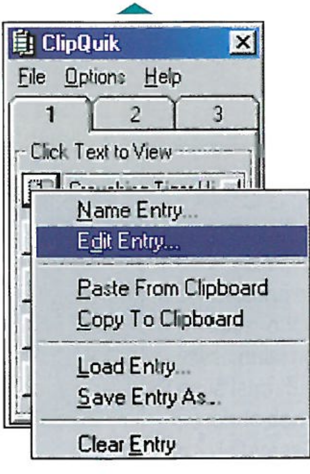
2 Para utilizarlo correctamente sólo tienes que seleccionar un texto en cualquier editor, ya sea **Word**, **WordPro** o **NotePad**; todo sirve, incluso el texto de una página web. Cuando lo tengas seleccionado pulsa **Control+C** o ve al menú **Edición** de ese programa (normalmente esta opción suele estar ahí) y escoge el comando **Copiar**. Ahora has trasladado el texto al **Portapapeles**.



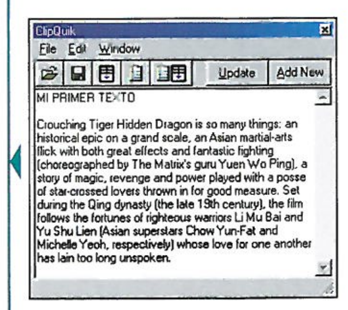
3 A continuación abre **ClipQuick** y decide en qué posición quieres colocar el nuevo texto. Si escoges el número **1**, por ejemplo, sólo tienes que pulsarlo con tu ratón y verás las primeras palabras de tu texto colocadas en esa posición. Pero si quieres que quede más claro de qué texto se trata, puedes darle un nombre sólo pulsando con el botón secundario sobre ese número y escogiendo la opción **Name Entry**.

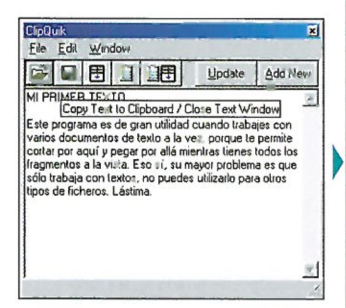


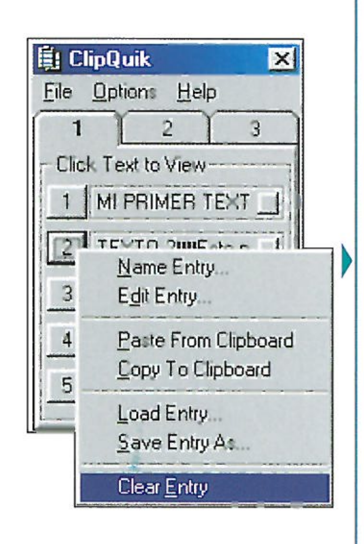
4 Puedes poner un nombre corto para saber rápidamente qué texto has almacenado en ese espacio, pero sólo podrás verlo cuando pases el ratón por encima. Si quieres que el encabezamiento tenga alguna frase concreta, tendrás que editar el texto. Para ello, pulsa sobre el número que te interesa y escoge **Edit Entry**.



5 Ahora verás una pequeña ventana en la que tienes tu texto, de principio a fin. Si quieres, puedes añadir o quitar palabras, incluso pegar algunos fragmentos más desde tu **Portapapeles**. Si haces algún cambio pulsa **Update** para que los cambios se actualicen en la pantalla principal de **ClipQuick**. Si lo ves todo demasiado pequeño, ve a **Window** y escoge **Enlarge**, con lo que conseguirás una pantalla más grande.







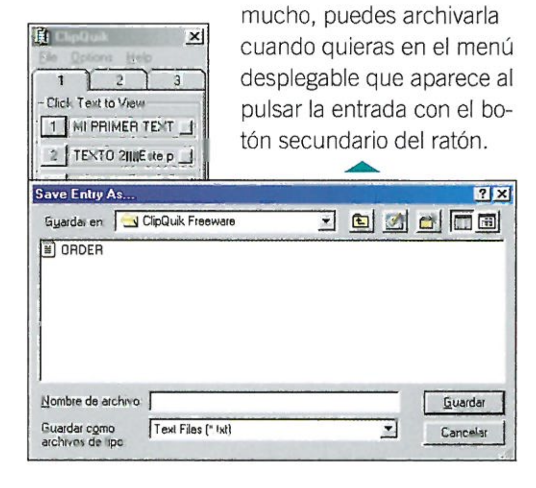
6 Aún hay más opciones en esta sección. Por ejemplo, si no eres muy partidario de usar los atajos de teclado, puedes pegar nuevos fragmentos a este texto usando los iconos de la parte superior. Los primeros son muy obvios: abrir un nuevo texto o guardar el existente. A continuación cuentas con el icono de **Copy Text to Clipboard**, o sea, que copia el texto de esa ventana directamente en el **Portapapeles**. Por último, el icono final copia el texto y cierra la ventana.

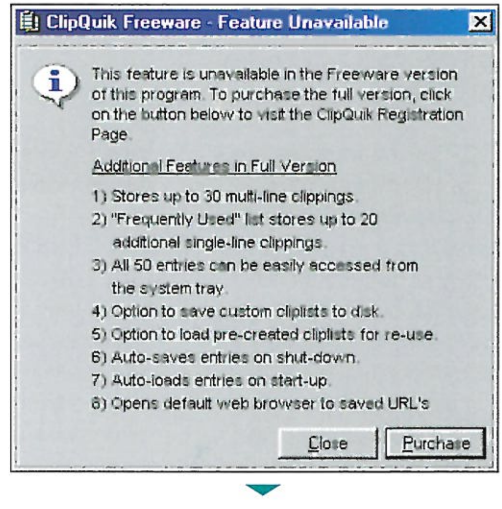
8 Entre las otras opciones del menú desplegable encontrarás, aparte de las más obvias como pegar el contenido de **Portapapeles** o copiar esa entrada al Portapapeles, otras posibilidades. Con **Load Entry** es posible colocar cualquier texto en formato TXT que tengas en tu ordenador y con **Save Entry As** puedes almacenarlo donde quieras. Al final está una opción muy utilizada, **Clear Entry**.

9 En el menú **Options** no tienes muchas posibilidades que digamos, al menos no directamente relacionadas con el objetivo del programa. Por un lado, puedes escoger si quieres que el programa esté siempre presente en tu barra de tareas, o si lo quieres perpetuamente en primer plano (escoge **Always on Top**). Tienes otras opciones como que guarde las entradas automáticamente cada vez que salgas del programa, borrar todas las entradas o recuperar las que hayas eliminado últimamente.



7 Ahora ya conoces la mecánica del programa. Como ves, tampoco es muy complicada. Tienes quince entradas para otros tantos textos que puedes modificar a voluntad y que es posible recuperar para pegar en otros programas o editores de texto cuando quieras. Si hay alguna entrada que te interesa mucho, puedes archivarla cuando quieras en el menú desplegable que aparece al pulsar la entrada con el botón secundario del ratón.





10 Ten en cuenta que este es un programa *freeware*; es decir, que no es una versión completa. Así, verás que dos de las opciones del menú **File** no están operativas: se trata de **Load Set** y **Save Set**. Para que funcionen deberás instalarte la versión completa, pero si el programa te es útil, la verdad es que no es muy caro.

YA ESTÁ TODO INVENTADO

La idea de este programa tampoco es tan original, porque hay editores de texto con un gran control sobre el Portapapeles. Por ejemplo, el mismo Microsoft Word tiene la opción de guardar hasta 12 elementos, que puedes escoger y tratar a tu gusto. Si quieres verlo, sólo tienes que ir a Ver/Barras de Herramientas y escoger Portapapeles. Además, copiar el contenido del Portapapeles es muy sencillo, sólo tienes que pulsar el botón de la barra de herramientas para que, sea lo que sea, aparezca en tu documento.

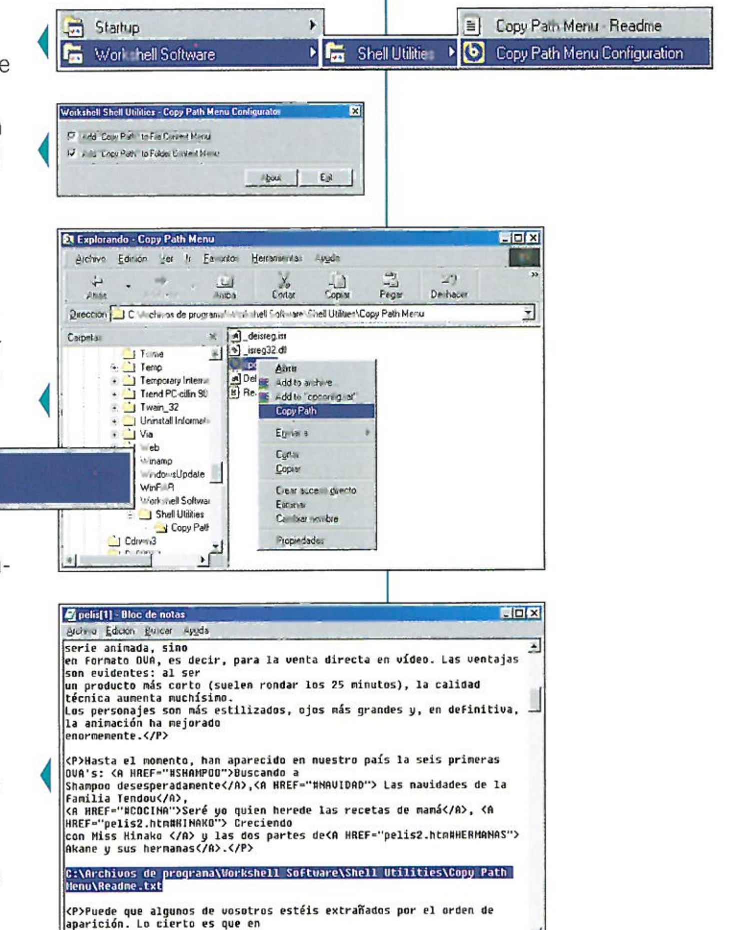


Copias a granel

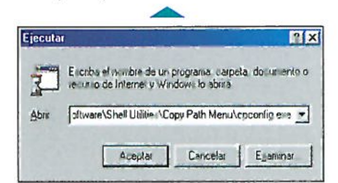
Copy Path es un programa con una utilidad muy concreta. Como su propio nombre indica, sirve para copiar el *path* o camino para llegar hasta determinado archivo de tu sistema. Ni más ni menos. Sólo tienes que escoger un archivo o directorio, abrir el menú contextual con el botón secundario de tu ratón y escoger la opción del programa. Puedes sacarle partido porque así puedes saber exactamente dónde está situado un fichero y tener su *path* exacto, lo que va bien para ejecutar un programa.

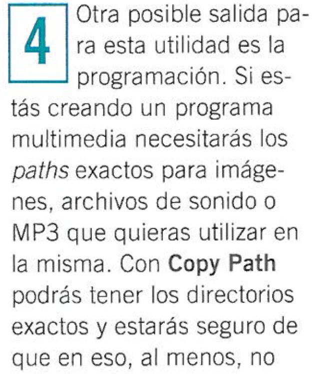
1 Ve al menú **Inicio**, escoge **WorkShell Software** y selecciona **Copy Path Menú Configuration**. Verás que aparece una pequeña ventana con sólo dos opciones, añadir **Copy Path** al menú que aparece cuando pulsas un archivo con el botón secundario del ratón y añadir el programa al menú del **Explorador**. Lo recomendable es seleccionar las dos.

2 Y ahora, verás cómo se entra de lleno en el programa. Ten en cuenta que esta utilidad almacena en el **Portapapeles** el *path* o "camino" que lleva a un determinado fichero o directorio. Así que cuando vayas navegando por tu ordenador y veas un archivo interesante, sólo tienes que seleccionarlo y abrir el menú con el botón secundario del ratón.

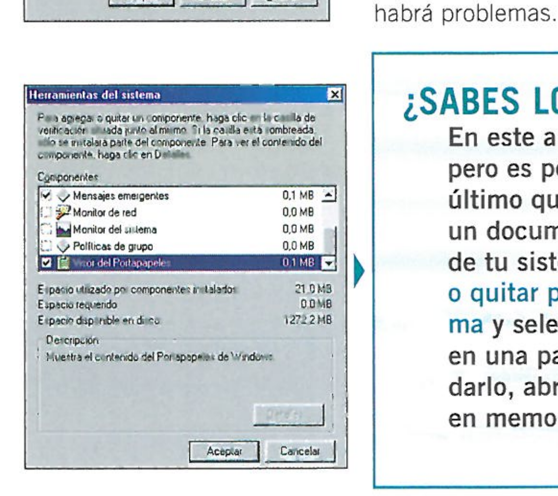


3 Ahora ya tienes ese *path* en tu poder. ¿Qué puedes hacer con él? La utilidad más obvia de tener esta ruta es utilizarla para ejecutar un programa, por ejemplo. Ve a **Inicio/Ejecutar** y podrás poner el directorio y el nombre correcto del archivo que quieras.





4 Otra posible salida para esta utilidad es la programación. Si estás creando un programa multimedia necesitarás los *paths* exactos para imágenes, archivos de sonido o MP3 que quieras utilizar en la misma. Con **Copy Path** podrás tener los directorios exactos y estarás seguro de que en eso, al menos, no habrá problemas.



¿SABES LO QUE TIENES?

En este apartado estamos hablando del Portapapeles, ese gran desconocido, pero es posible que ni siquiera sepas que tienes un modo de saber qué es lo último que has almacenado ahí, y no nos referimos a que pegues lo que sea en un documento. Nos referimos al Visor del Portapapeles, una de las utilidades de tu sistema operativo. Si no lo tienes instalado, ve a Panel de Control/Agregar o quitar programas/Instalación de Windows. Allí, escoge Herramientas del sistema y selecciona el Visor. Tampoco tiene demasiado misterio, sólo te muestra, en una pantalla, el contenido actual del Portapapeles. Eso sí, te permite guardarlo, abrir cualquier archivo o eliminarlo, en el caso de que no lo quieras tener en memoria.



Un proyecto multimedia

CREACIÓN DE APLICACIONES INTERACTIVAS (1)

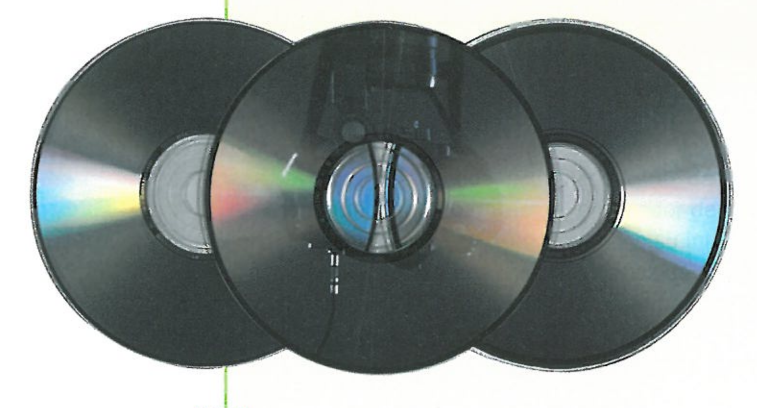
ESTA ES LA PRIMERA DE DOS ENTREGAS DEDICADAS AL DESARROLLO DE PRESENTACIONES MULTIMEDIA, CON UN SOFTWARE POTENTE Y MUY SENCILLO DE UTILIZAR, EXPRESS COLLAGE LITE. CON ÉL ES POSIBLE CREAR VISTOSOS PROYECTOS PARA DISTINTAS APLICACIONES, QUE RÁPIDA Y CÓMODAMENTE SE PUEDEN TRANSPORTAR POR MEDIO DE DISQUETES Y CD-ROMS O BIEN PUBLICAR EN INTERNET.

Las composiciones multimedia se han popularizado mucho en los últimos tiempos, sobre todo en presentaciones de proyectos y en otro tipo de documentos como *books* de artistas o de profesionales de diversos campos (diseño, publicidad, etc.). Cada día es más habitual la presentación de currículums en un CD-ROM, ya que resulta más práctico (y barato) que su equivalente en hojas impresas.

eXPress Collage es un programa que permite integrar fácilmente elementos de texto, imágenes y sonido para crear presentaciones multimedia de distintos tipos en los denominados *collage*. Éstos también te pueden servir para crear álbumes de fotos, libros electrónicos, calendarios, diarios u otras composiciones.

EN DIRECTO Y EN UN ARCHIVO EJECUTABLE

La versión que te presentamos en estas páginas, **eXPress Collage Lite**, está limitada a *collages* de tres páginas como máximo y, aunque puede ser ampliada, ya resulta útil para aprender a componer este tipo de proyectos. Una de las características que ofrece el programa es que los trabajos, aparte de poder ser visualizados con el propio software de **eXPress Collage**, también pueden ser exportados a archivos ejecutables EXE, de modo que pueden visionarse en cualquier ordenador sin necesidad de tener estos programas instalados.



TODOS LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO, A MANO

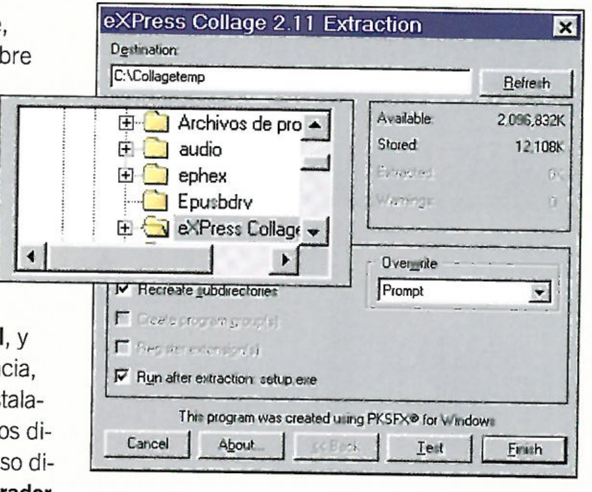
Un archivo creado por **eXPress Collage** contiene todos los elementos del proyecto, así como su distribución en éste. Uno de los principales aspectos a tener en cuenta es el tamaño final del documento según el soporte que se va a utilizar. Si las imágenes son de alta resolución, el tamaño final del archivo puede ser considerablemente elevado, sobre todo si el objetivo del *collage* es su distribución en disquete o la publicación en Internet. Una opción muy útil y recomendable que ofrece el programa es el ajuste del tamaño de las imágenes para reducir el tamaño del archivo final, aunque esto evidentemente compromete la calidad de éstas.

En esta primera entrega se analizan las opciones básicas del programa **eXPress Collage Lite** y la gran facilidad de uso de sus asistentes y plantillas **Quick Start**. Gracias a ellos, y a los ejemplos que se irán planteando, cualquier usuario, aunque no tenga demasiados conocimientos en el uso de aplicaciones creadoras de multimedia será capaz de desarrollar sus propios proyectos.

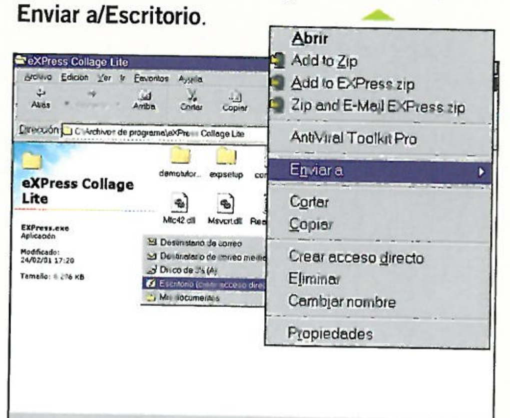
Crear un book de presentación

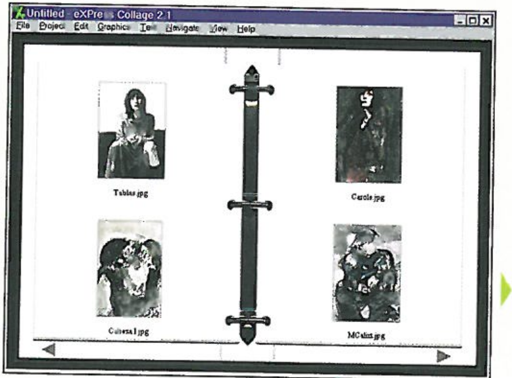
En este primer ejercicio se presentan las posibilidades que ofrece eXPress Collage Lite y sus sencillos asistentes Quick Start. Utilizándolos, la creación de proyectos básicos se acelera considerablemente gracias al sencillo cuadro de diálogo de inicio. El mismo procedimiento puede servir para otros proyectos en los que las imágenes sean el contenido principal, como por ejemplo la composición de un álbum de fotos.

1 Para instalar **eXPress Collage Lite**, pulsa como es habitual en el nombre del programa que aparece en la interfaz del CD-ROM. Elige la carpeta de destino, por ejemplo **C:\Archivos de programa\eXPress Collage Lite**. No es necesario modificar ninguna otra opción. Luego pulsa **Finish**.

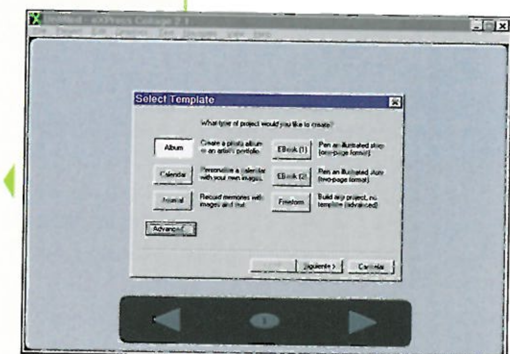


2 Pulsa a continuación el botón **Install**, y tras aceptar las condiciones de licencia, **Install** de nuevo. El programa de instalación advierte que se deben crear los accesos directos manualmente. Para realizar un acceso directo al escritorio, se realiza desde el **Explorador de Windows**, mediante el botón secundario sobre el archivo **EXPress.exe** y seleccionando **Enviar a/Escritorio**.

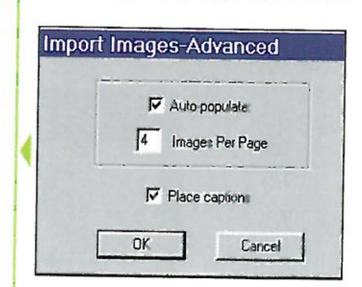


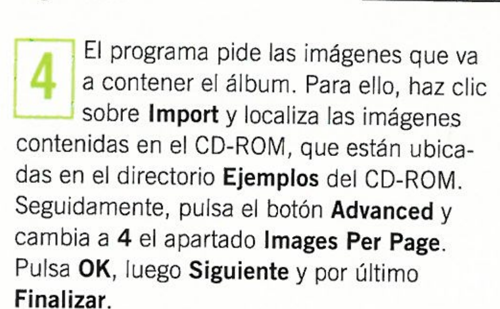


3 Ya puedes lanzar el programa haciendo doble clic sobre el icono de la aplicación que se encuentra en el escritorio. En el diálogo inicial, elige **Create a New Collage Project**, y luego la opción **Album**, ya que vas a crear un *book* de artista. A continuación, pulsa **Siguiente**.



4 El programa pide las imágenes que va a contener el álbum. Para ello, haz clic sobre **Import** y localiza las imágenes contenidas en el CD-ROM, que están ubicadas en el directorio **Ejemplos** del CD-ROM. Seguidamente, pulsa el botón **Advanced** y cambia a **4** el apartado **Images Per Page**. Pulsa **OK**, luego **Siguiente** y por último **Finalizar**.

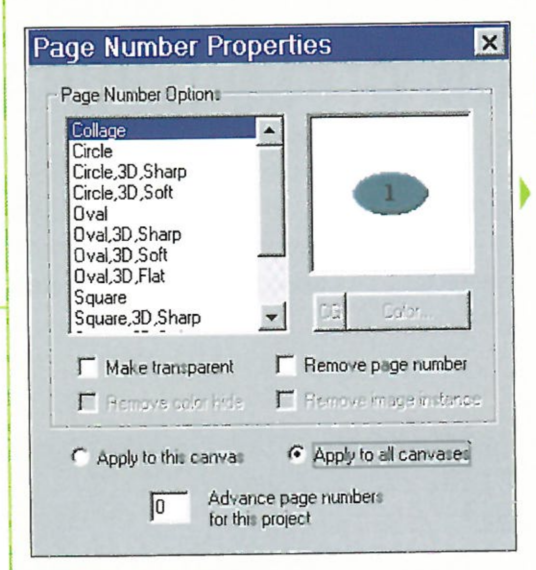




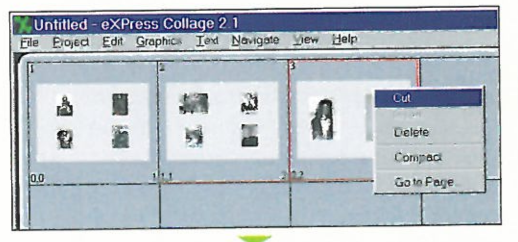
5 Ya tienes en pantalla el diseño inicial del proyecto. Para moverte a través de sus páginas (denominadas **Canvas** por **eXPress Collage**) utiliza las flechas que se encuentran a izquierda y derecha, en la parte inferior. Al pasar página podrás escuchar un ruido de papeles.

FUNCIONES DEL RATÓN

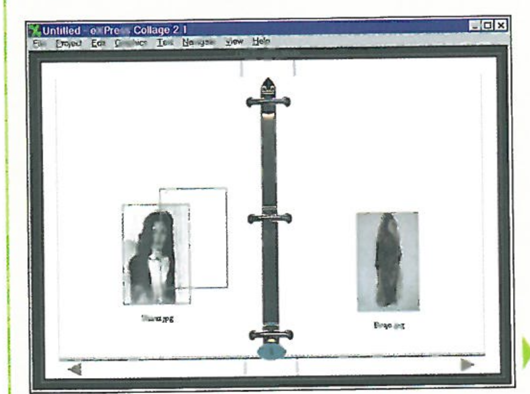
El botón secundario del ratón permite acceder a las funciones típicas de cortar, copiar, pegar y eliminar aplicables a cualquier objeto (Cut Obj, Copy Obj, Paste Obj, Remove Obj). Pero, ¡cuidado! eXPress Collage Lite no permite deshacer las operaciones realizadas en caso de error. Además, la combinación típica para ello, Ctrl+Z, tiene aquí la función de cerrar el programa (Exit). Afortunadamente, una pantalla nos solicita previamente la confirmación.



6 Para mostrar el número de página, accede a la opción del menú **Graphics/ Show Page Number**. Luego, para editar el estilo, pulsa el botón secundario sobre el número y elige **Properties**. Puedes cambiar el color mediante el botón **Color**, y decidir el tipo que más convenga de entre la lista. Para que esto tenga efecto en todas las páginas, marca la casilla **Apply to all canvases** y finalmente pulsa **OK**.

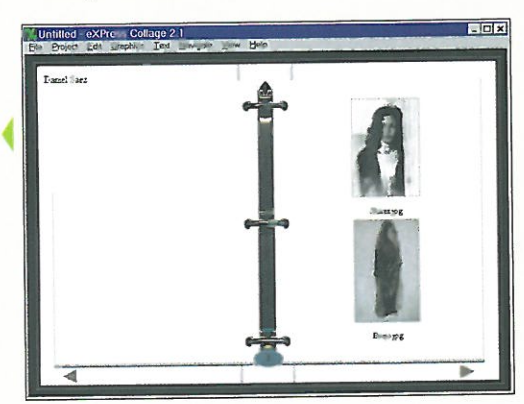


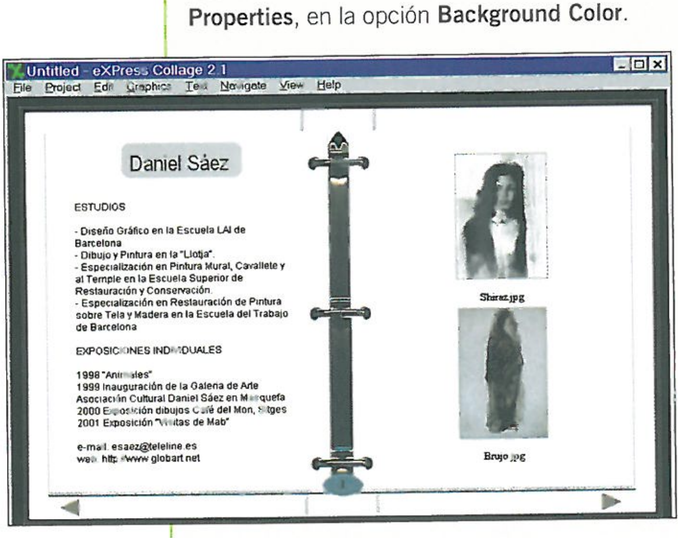
7 Es posible cambiar el orden de las páginas a través de **Project/Canvas Manager**. Para que la tercera página sea la inicial, pulsa el botón secundario sobre ésta y elige **Cut**. Luego en la primera página, **Insert**. Volverás a la vista normal accediendo de nuevo a **Project/Canvas Manager**.



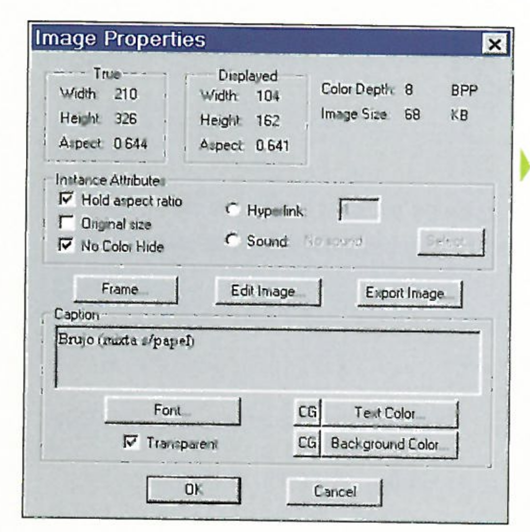
8 Si deseas colocar información del autor en la primera página, debes ajustar las imágenes para situarlas a la derecha. Pulsa el botón secundario y selecciona **Arrange**. Esto permite cambiar el tamaño de los elementos y moverlos, con los métodos habituales del ratón. Al terminar selecciona **Arrange** de nuevo.

9 La opción **Text/Add Text Byte** permite añadir un elemento de texto. Para escribir hay que hacer previamente doble clic sobre el cuadro blanco. Es posible cambiar la fuente y el color seleccionando el texto y accediendo a **Text/Font**. Al terminar de escribir, haz clic sobre una zona vacía del álbum y luego podrás ajustar el tamaño y posición del cuadro utilizando el procedimiento **Arrange**. Es posible definir un color de fondo del cuadro mediante **Properties**, en la opción **Background Color**.

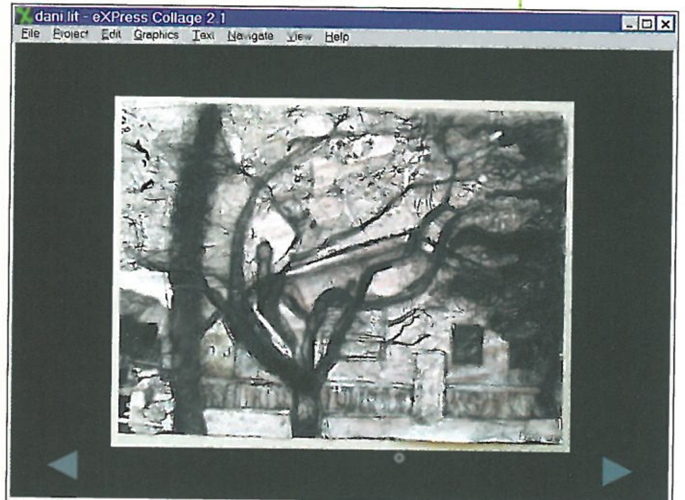




10 Finalmente, añade un nuevo cuadro de texto debajo del anterior. Tras hacer doble clic sobre él utiliza la opción **Import Text**, en el menú **Text**. En el diálogo que aparece, pulsa **Browse** y localiza en el CD-ROM, en la carpeta **Ejemplos**, el archivo **bio.txt**. Sólo falta reducir el tamaño de la fuente para que sea visible por completo y ajustar tamaño y posición del cuadro a través de **Arrange**.

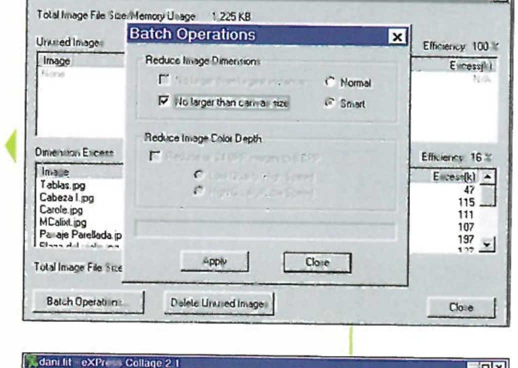


11 Es posible cambiar el texto, y que aparezca en el pie de foto. Para ello, pulsa el botón secundario sobre la imagen y elige **Properties**, o también haz doble clic, y luego cambia el texto que aparece en el cuadro **Caption**, que por defecto es el nombre y extensión del archivo de imagen. También puedes cambiar la fuente y el color.

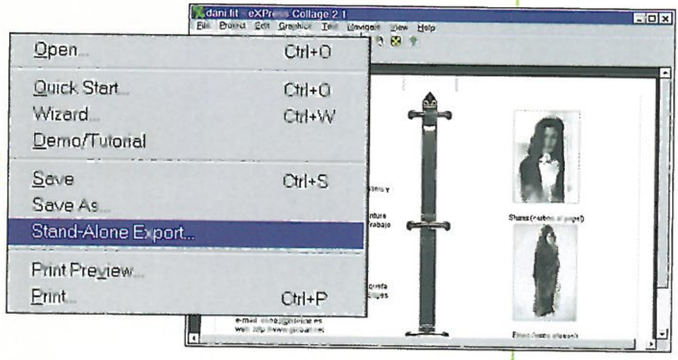


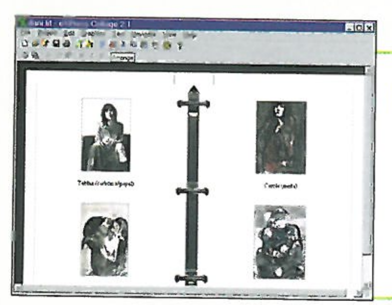
12 La función **Slideshow** (también accesible desde el menú **Navigate**) recorre el proyecto a través de las imágenes contenidas en éste a pantalla completa. Las propiedades del **Slideshow** pueden ser modificadas mediante **Project/Slideshow Properties**, por ejemplo los colores de fondo y de las flechas en **Project/Slideshow Properties/Properties**.

13 Para reducir el tamaño del archivo final, dispones de la opción **Project/Optimization** que muestra el tamaño original en dimensiones y KB de las imágenes, y el tamaño real en que se muestra en el *collage*. Para ajustar el tamaño, pulsa el botón **Batch Operations**, marca la casilla **No larger than canvas size** y luego el botón **Apply**. También puedes utilizar la función **Reduce all 24 BPP images to 8 BPP**, que permite disminuir la paleta de colores. Esto no afecta a los archivos originales de imagen. Debes considerar, por otra parte, que la calidad del modo **Slideshow** sí se verá afectada por dicha compresión.



14 Si guardas el trabajo mediante **Save** o **Save As...** el proyecto se almacenará con extensión LIT, para ser abierto por programas de **eXPress Collage**. Otra opción es guardarlo como ejecutable EXE, a través de **File/Stand-Alone Export**, de modo que el álbum podrá ser visto a pesar de no tener estos programas instalados.



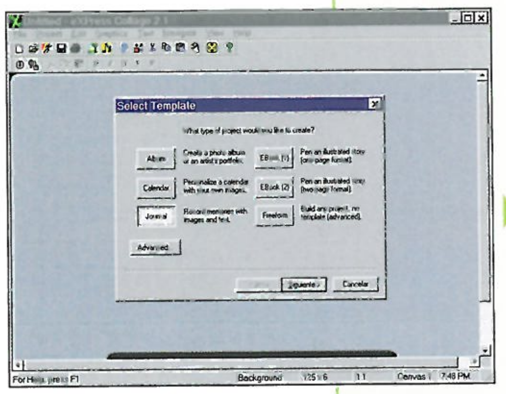


MÁS FUNCIONES

Si lo prefieres, puedes trabajar también por medio de las barras de herramientas. Éstas te permitirán acceder cómodamente a funciones como Arrange y a las propiedades de un objeto (pulsando el botón P y luego seleccionando el objeto). Puedes activarlas a través del menú View.

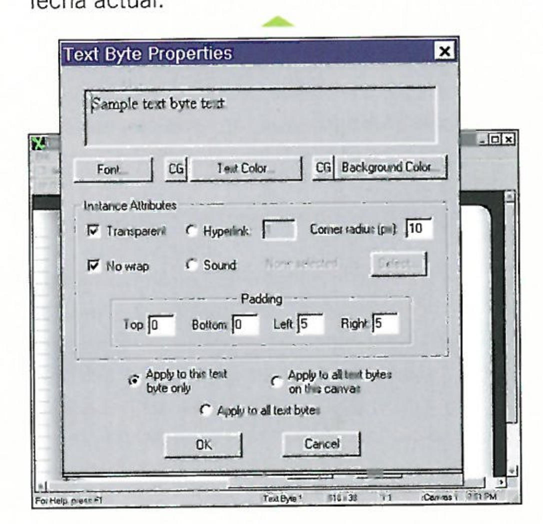
Realizar un diario personal

El diálogo inicial Select Template permite otras atractivas opciones para la composición de *collages* como, por ejemplo, plantillas predefinidas para la creación de *e-books*, calendarios personalizados, etc. La propuesta del siguiente ejercicio se basa en la creación de un diario personal combinando texto e imágenes.

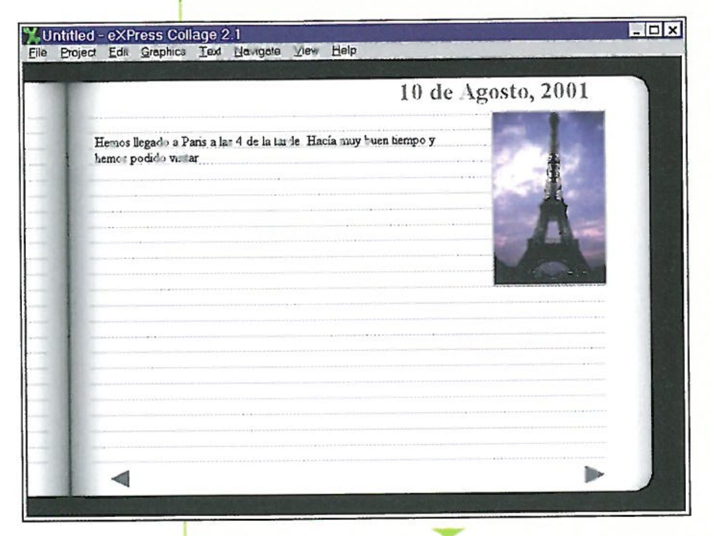


1 Para abrir la plantilla de un diario, crea un nuevo collage mediante la opción del menú **File/New**, y elige la plantilla **Journal** en el diálogo **Select Template**. Tras pulsar **Siguiente**, puedes importar el texto desde un archivo TXT pulsando **Import**, o bien escribirlo más tarde. Pulsa **Siguiente** de nuevo y luego **Finalizar**.

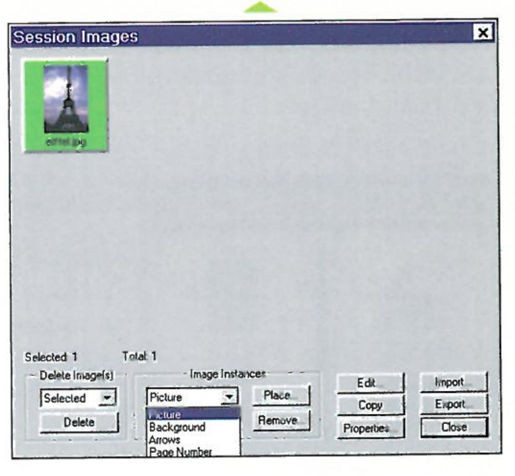
2 La fecha que aparece puede ser cambiada haciendo doble clic sobre el texto **January 1, 2001**. Para acceder a la edición de la fuente y colores pulsa el botón **Object Properties** y luego haz clic sobre la fecha actual.



3 Para añadir una imagen manualmente, selecciona la opción del menú **Graphics/Import Image...** y localiza la imagen que desees. Puedes ver una vista previa del archivo seleccionado pulsando el botón **Preview**. Luego pulsa **Abrir**.



4 Aparece la ventana **Session Images**, que te permite operar fácilmente con las imágenes del proyecto. Para añadirla a la página actual, selecciónala haciendo clic sobre ella, sitúa el desplegable **Image Instances** en **Picture** y luego pulsa **Place**. En el diálogo **Place Instance**, marca **This canvas** y luego pulsa **OK**.



5 Puedes cambiar el tamaño y posición de la imagen pulsando el botón **Arrange** de la barra de herramientas. Luego púlsalo de nuevo y haz doble clic sobre las líneas de guía para escribir en el cuadro de texto el contenido del diario.

Diagramas interactivos

MICROGRAFX FLOWCHARTER 7 (2)

EN LA UNIDAD ANTERIOR SE EXPLICÓ DETALLADAMENTE CÓMO CONFECCIONAR UN SENCILLO DIAGRAMA DE FLUJO Y UN ORGANIGRAMA O ÁRBOL GENEALÓGICO USANDO LAS OPCIONES DE MICROGRAFX FLOWCHARTER. AHORA DESCUBRIRÁS OTRAS CAPACIDADES DE ESTE PROGRAMA PARA REALZAR TUS GRÁFICOS Y PRESENTACIONES.

FlowCharter te permite crear de una forma rápida y sencilla cualquier diagrama empresarial. Entre ellos, los más ampliamente utilizados son los llamados diagramas de flujo, que ya se trataron en la anterior entrega. Ahora verás cómo hacer que un diagrama de flujo sea interactivo e inteligente, intercambiando información con los usuarios del diagrama. Los diagramas pueden moverse y cambiar a medida que se modifica la información que contienen. Independientemente del propósito del diagrama, el resultado final es un **Living FlowChart** en el que los usuarios pueden interactuar con él de una forma dinámica y en tiempo real.

Otra potente característica de **FlowCharter** reside en el empleo de las **Coolsheets**. Éstas son plantillas diseñadas para diagramas empresariales y gráficos estructurados que se utilizan con frecuencia. Proporcionan una cuadrícula o lugar en el que los objetos pueden colocarse, redimensionarse y alinearse automáticamente. Verás un sencillo ejemplo elaborando un diagrama de pirámide.

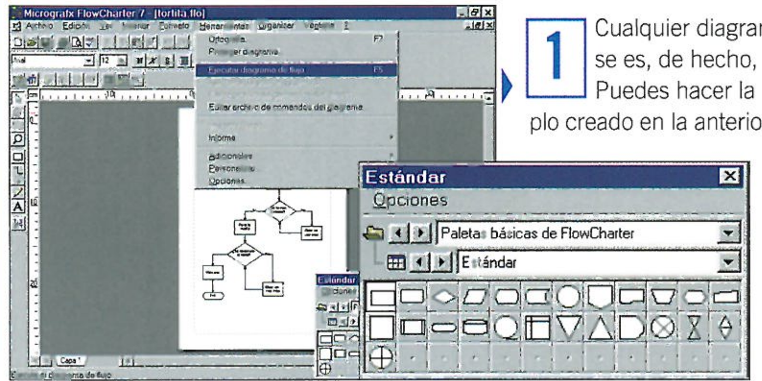
También introducirás los diagramas de control de proceso estadístico (SPC). Entre ellos figuran los histogramas, los diagramas de ejecución, los Pareto, los diagramas de dispersión, los de control y los diagramas de tarta. Realizarás un ejercicio con este último tipo, uno de los más comunes y sencillos, que no requiere tener grandes conocimientos en la materia.

FlowCharter incluye además diagramas de ejemplo con todos estos tipos de gráficos que muestran cómo pueden utilizarse sus características más avanzadas. Las muestras se encuentran en un subdirectorio del directorio **MicrografxMM**, llamado **Samples**.

Por último, cabe destacar que los diagramas empresariales no son la única aplicación de **FlowCharter**. Con su amplio abanico de paletas de símbolos es posible crear los más variados tipos de diagramas, entre los que figuran diagramas técnicos dedicados a diversos campos como la electrónica, la química, la mecánica o los procesos industriales.

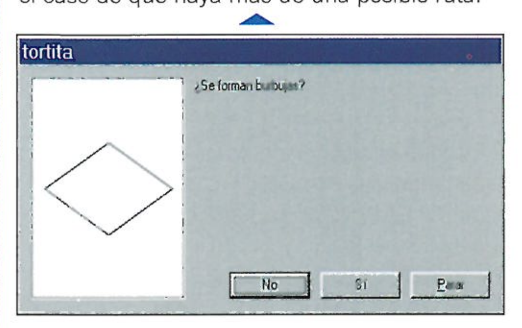
Living FlowCharts: hacer una encuesta

Un Living FlowChart es un diagrama de flujo que se ejecuta como un programa. Conduce al usuario a través de los pasos del proceso permitiéndole tomar decisiones durante su curso, es decir, el diagrama es capaz de interactuar con la persona que lo está ejecutando. En este sencillo ejemplo observarás algunas de sus posibilidades mediante la creación de una encuesta.



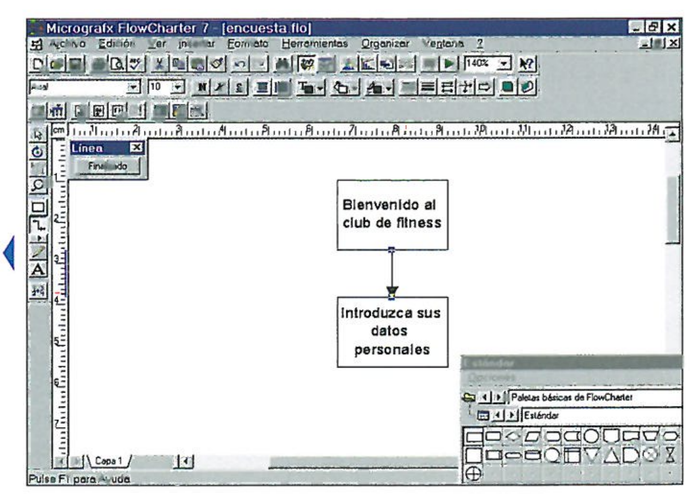
1 Cualquier diagrama de flujo que se precise es, de hecho, un **Living FlowChart**. Puedes hacer la prueba abriendo el ejemplo creado en la anterior entrega, y luego seleccionando la opción del menú **Herramientas/ Ejecutar diagrama de flujo**, o bien directamente mediante el botón **Ejecutar** que aparece en la barra superior.

2 En el diálogo que aparece, elige **Deseo elegir mi símbolo inicial**, luego pulsa **Aceptar** y haz clic sobre el símbolo de **Inicio**. Al ejecutar un **Living FlowChart**, el diagrama mostrará un cuadro de diálogo para cada símbolo con varios botones de elección en el caso de que haya más de una posible ruta.



3 Tras instalar el segundo corte del programa **FlowCharter**, podrás crear un diagrama más complejo realizando un **Living FlowChart** que ejecute un cuestionario interactivo. El ejercicio consistirá en una encuesta de un club deportivo. Para iniciar un nuevo documento, selecciona la opción del menú **Archivo/Nuevo**.

4 Empieza directamente con un símbolo de **Proceso normal**, que únicamente mostrará un texto en el cuadro de diálogo. Luego, conectado a éste, otro símbolo de **Proceso** que pida los datos personales del usuario. Puedes ejecutar el diagrama creado hasta este instante para observar su funcionamiento, estableciendo como símbolo inicial el primero de los que hayas introducido.

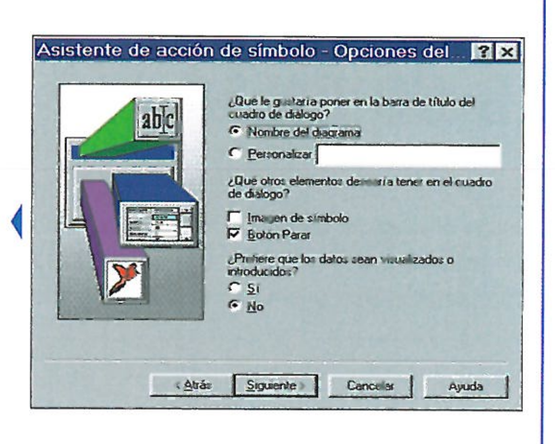


CUESTIÓN DE PALETAS

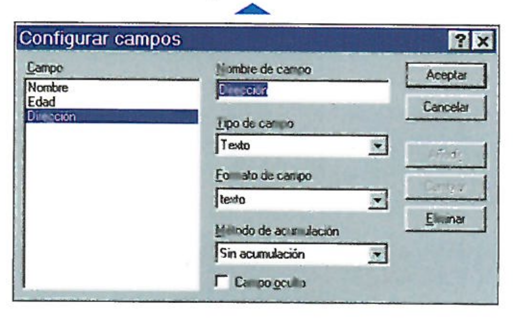
FlowCharter no solamente ofrece los símbolos para diagramas de flujo contenidos en la paleta Estándar. Se incluye además un amplio abanico de paletas para distintas aplicaciones (más de 60), que puedes ir alternando a través de los desplegables de la ventana de símbolos. Entre ellas figuran diversas paletas técnicas destinadas a las más variadas disciplinas de ingeniería.

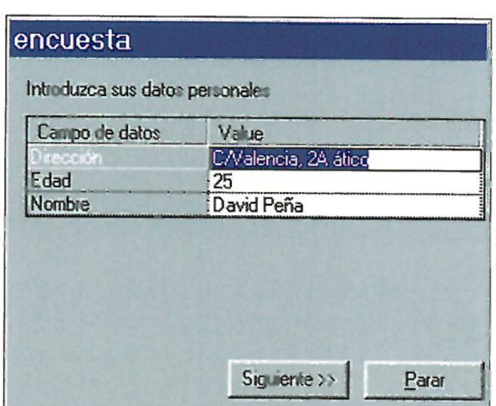


5 Es posible modificar los elementos del cuadro de diálogo estándar para cada símbolo. Selecciona el primer símbolo mediante la herramienta **Selector** y ejecuta el asistente del menú **Herramientas/Asistente de acción de símbolo**. Luego pulsa **Siguiente**, elige en **Tipo de acción** la opción **Mostrar un cuadro de diálogo**, y luego en la pantalla **Opciones** deselecciona **Imagen del símbolo** para que el símbolo de **Proceso** no aparezca en el diálogo. Deja el resto de campos sin modificar y pulsa **Siguiente** hasta finalizar.

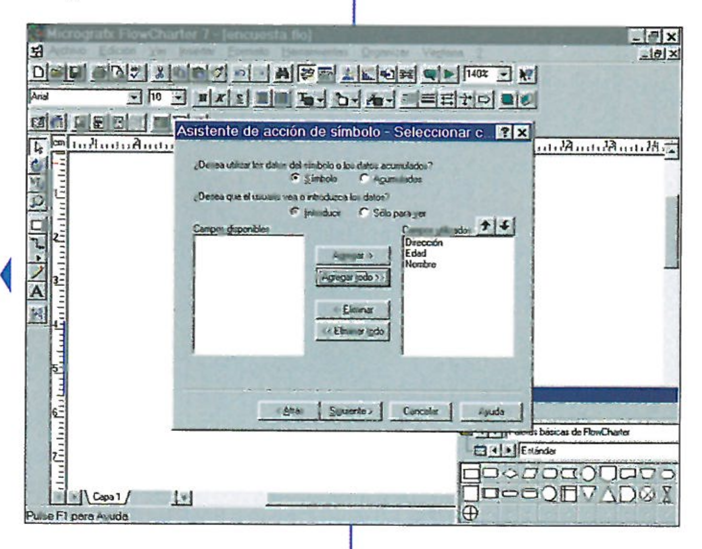


6 Para permitir al usuario que introduzca sus datos en el segundo símbolo, debes especificar los campos a través de la función del menú **Insertar/Campo de datos**. En la pantalla **Configurar campos** especifica **Texto** en **Tipo de campo** y tras escribir cada **Nombre de campo** pulsa **Añadir**. Finalmente pulsa el botón **Aceptar**.



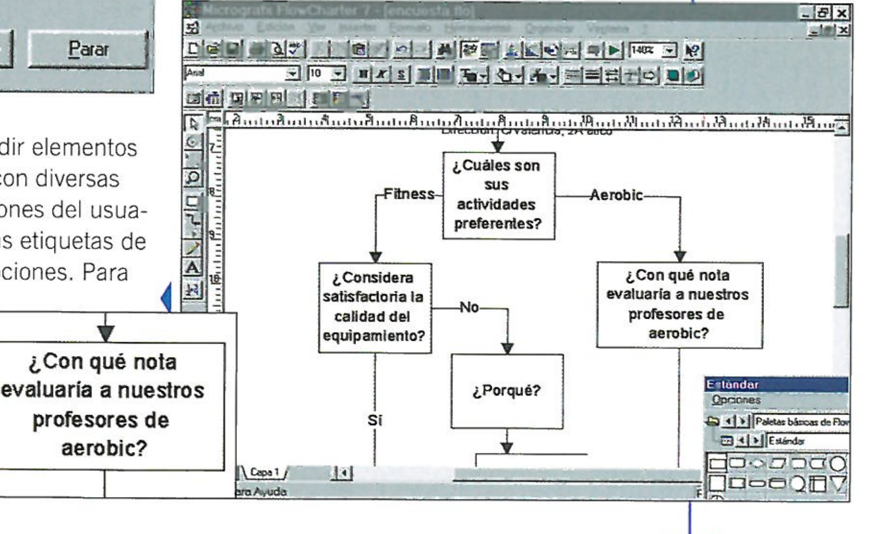


7 Selecciona el segundo símbolo y ejecuta el **Asistente de acción de símbolo**. Como antes, deselecciona **Imagen del símbolo** para una mayor claridad del cuestionario y a la pregunta **¿Prefiere que los datos sean visualizados o introducidos?** elige **Sí**. En la siguiente pantalla deberás agregar los campos creados en el punto anterior a través del botón **Agregar todo**.



8 Ahora, al ejecutar el **Living FlowChart**, cuando llegues al segundo paso te pedirán los tres campos de datos, que quedarán guardados como parte del diagrama. Podrás observar que aparecen bajo el símbolo de **Proceso** en el documento.

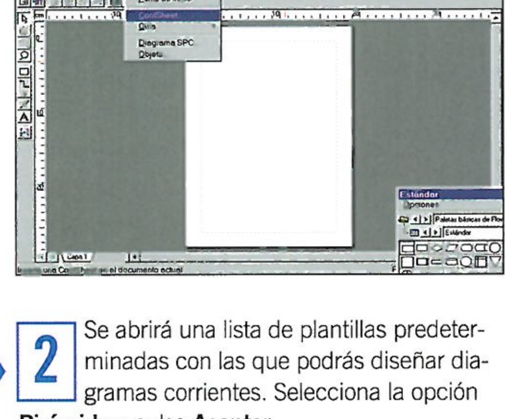
9 Ahora ya sólo te falta añadir elementos al cuestionario, esta vez con diversas rutas posibles. Las elecciones del usuario se verán determinadas por las etiquetas de las flechas hacia las distintas opciones. Para todas aquellas respuestas que requieran una introducción de texto por parte del usuario, habrá que crear nuevos campos de datos, como ya se ha indicado en los pasos 6 y 7.

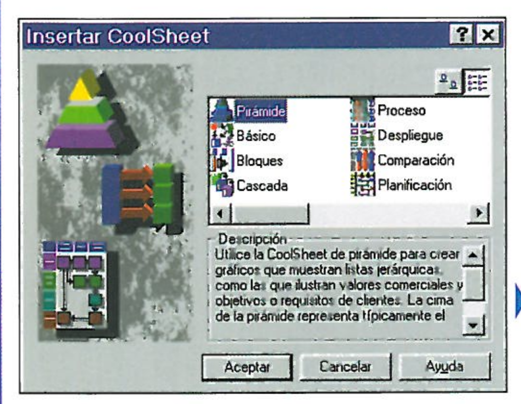


Diagramas de pirámide

Otro tipo de diagramas, ampliamente utilizados y que también te ofrece FlowCharter, son los diagramas de pirámide. Éstos muestran listas jerárquicas, tales como las que ilustran valores y objetivos organizados en distintas prioridades. La parte superior de la pirámide suele representar el elemento o concepto más importante o de mayor nivel.

1 Haz clic en el botón **Nuevo** para abrir un diagrama en blanco. A continuación, despliega el menú **Insertar** y elige la opción **CoolSheet**.





2 Se abrirá una lista de plantillas predeterminadas con las que podrás diseñar diagramas corrientes. Selecciona la opción **Pirámide** y pulsa **Aceptar**.

¿SABÍAS QUÉ?

Para añadir un nivel a la pirámide, o dividir un nivel en distintos subniveles, selecciona la pirámide entera y elige mediante el botón secundario la opción Editar CoolSheet. Aparecerá la barra de herramientas CoolSheets en la parte superior izquierda que permite realizar dichas funciones.



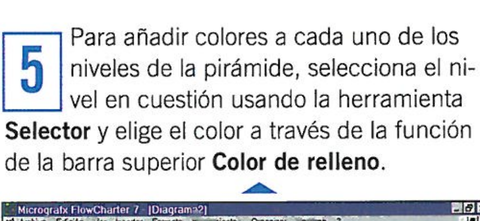
3 Escribe **4** en el cuadro **Número de niveles**; **1.5** en el de **Altura de nivel**; **.2** en el cuadro **Espacio entre niveles**, y **7** en el **cuadro Ancho de base de pirámides**. Posteriormente haz clic en **Aceptar**.



4 El contorno de la pirámide aparece en pantalla. Para cambiar su tamaño, pulsa previamente sobre la herramienta **Selector**. Si quieres etiquetar las secciones de la pirámide, haz clic sobre el símbolo de **Proceso** y luego pulsa sobre uno de los niveles. A continuación, basta con escribir el texto deseado, y luego pulsar **Finalizado**.

5 Para añadir colores a cada uno de los niveles de la pirámide, selecciona el nivel en cuestión usando la herramienta **Selector** y elige el color a través de la función de la barra superior **Color de relleno**.

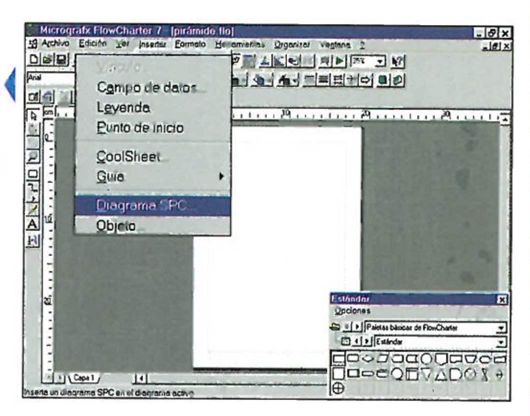


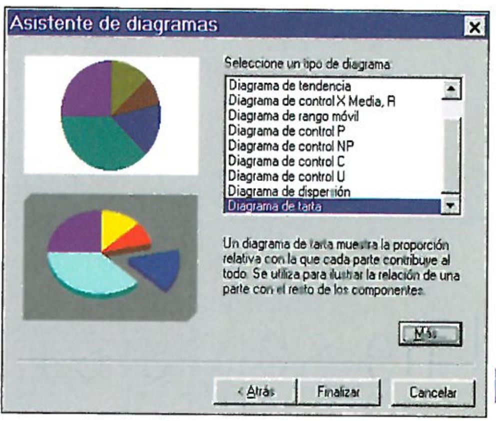



Diagramas de tarta

Los diagramas de tarta representan la proporción relativa con que cada parte contribuye al total. Pueden utilizarse para ilustrar la relación entre una parte y el conjunto y los componentes del conjunto. FlowCharter permite la creación de este tipo de diagramas de un modo muy sencillo.

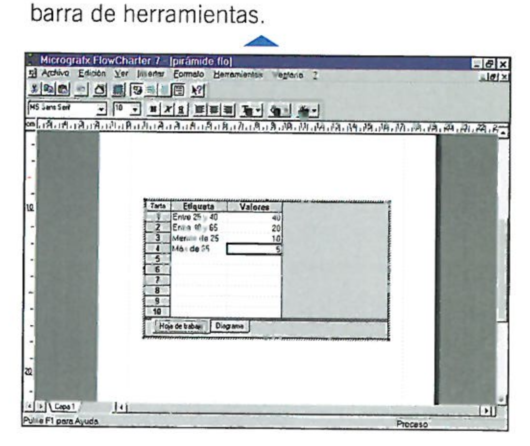
1 Abre el menú **Insertar**, elige **Diagramas SPC** (diagramas de control de proceso estadístico) y haz clic en **Siguiente**.



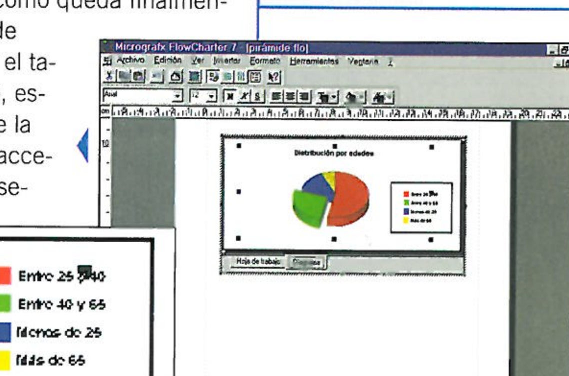


2 Aparecerá una lista con distintos tipos de diagramas disponibles. Elige, entre todas ellas, la opción **Diagrama de tarta** y haz clic en el botón **Finalizar**.

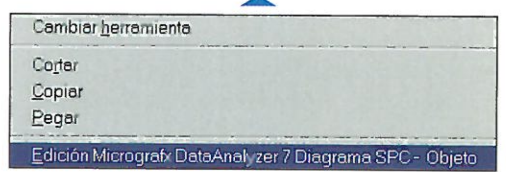
3 Aparecen una hoja de cálculo y nuevas barras de herramientas, exclusivas de la opción que acabas de seleccionar. Puedes introducir los datos en dicha hoja de cálculo, tecleando el nombre del campo en **Etiqueta** y el valor numérico en la opción **Valores**. No es necesario que escribas los valores en porcentaje; **FlowCharter** hará el cálculo de forma automática para mostrar el diagrama de forma correcta. Otra posibilidad es importar los datos desde otros programas de hoja de cálculo como **DataAnalyzer** o **Excel**. Para ello debes acceder al **Asistente para la importación de datos** desde el botón de la barra de herramientas.



4 Pulsando en la etiqueta **Diagrama** tendrás la visión de cómo queda finalmente el gráfico. Desde aquí es posible cambiar el tamaño de cada elemento, escribir un título (mediante la opción **Formato/Título**, accesible pulsando el botón secundario sobre el título) o separar una de las porciones, tal como se muestra en la imagen.



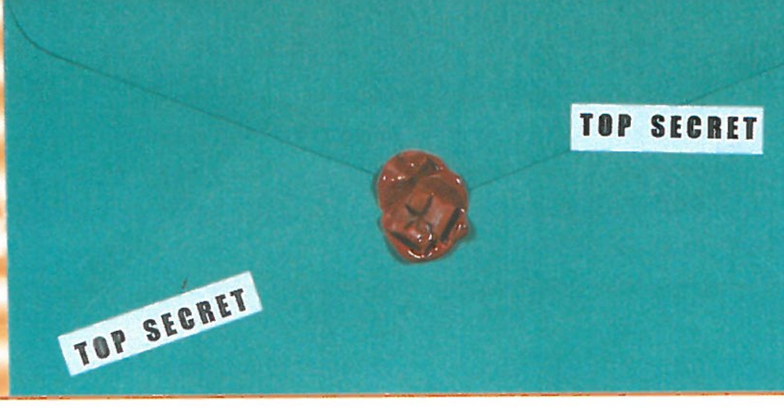
5 Finalmente, pulsa sobre una zona vacía del documento para concluir el diagrama. Si luego deseas hacer alguna modificación, pulsa el botón secundario sobre el gráfico y elige la opción **Edición Micrografx DataAnalyzer 7 Diagrama SPC – Objeto**.



¿SABÍAS QUÉ?

Lo ideal en un diagrama de tarta es tener cinco o seis segmentos (no es recomendable que el número sea superior a 12). Para una mayor comprensión, conviene empezar por el segmento más grande, y seguir con los demás, de mayor a menoren, en la dirección de las agujas del reloj. Es habitual añadir un segmento que represente "el resto" después del más pequeño.





Demasiados secretos para ti

ADMINISTRADORES DE CONTRASEÑAS

ES MUY DIFÍCIL USAR CUALQUIER SERVICIO IMPORTANTE EN INTERNET SIN QUE EN UN MOMENTO U OTRO HAGA FALTA ELEGIR UN NOMBRE DE USUARIO Y CONTRASEÑA. DEPENDIENDO DE LO ACTIVA QUE SEA TU VIDA EN LA RED, LAS CONTRASEÑAS PUEDEN CONVERTIRSE EN UN PROBLEMA DE PACIENCIA, MEMORIA Y SEGURIDAD.

En algunas situaciones el nombre de usuario es la dirección de correo, pero en otras basta con un nombre. Según las exigencias de seguridad del lugar te obligan a usar una cantidad mínima de caracteres; y también puede que sólo te permitan usar mayúsculas, minúsculas o una combinación de las dos formas de teclear el nombre de usuario, la contraseña o ambos datos.



Para complicarlo un poco más, cada vez es más frecuente que te obliguen a elegir una pregunta y una respuesta para recuperarlas, por si olvidas el nombre de usuario y la contraseña. La respuesta tiene más requerimientos: mayúsculas prohibidas, longitud mínima, etc.; así que, además del nombre de usuario y la contraseña, también deberás memorizar la respuesta de marras. Y la fecha de caducidad, porque algunas también dejan de funcionar de vez en cuando y es obligatorio elegir otra combinación.

Y el reto no se da sólo en Internet, porque muchos programas se niegan a trabajar si no escribes un nombre de usuario y contraseña.

Luego está el PIN del teléfono móvil, de las tarjetas de crédito, la agenda de bolsillo y el cerrojo de las maletas. Algunas puertas de la oficina se abren después de teclear una contraseña y pasa lo mismo con la alarma del coche, la casa, el apartamento y el almacén.

Después de superar todos los escollos de la sintaxis, resulta que tampoco puedes elegir cualquier contraseña. Los expertos en seguridad recomiendan que sean largas e insisten en que jamás uses la misma para todos los lugares donde hacen falta. Olvídate de las combinaciones más obvias: nombres de parientes, animales de compañía, ciudades, fechas de nacimiento o bodas. Pero curiosamente son las más elegidas, por la simple y llana razón de que son más fáciles de recordar. Recordarlas, este es, en definitiva, el mayor problema de las contraseñas. Por ello, la mejor solución es usar un programa que las memorice. De esta manera podrán ser tan largas y complejas como haga falta. El programa que las guarde debe ser modesto pero eficiente y seguro, porque lo importante no es el programa, sino los secretos que le confías. Esto es lo que conseguirás con **Password Corral** o **Too**

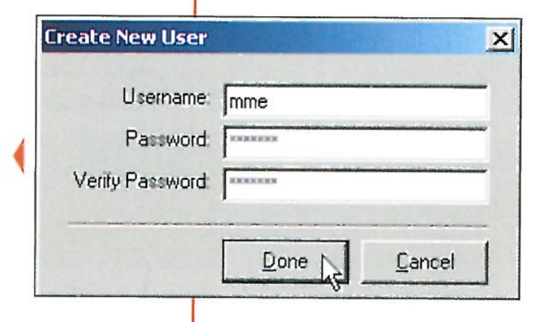
Guardar contraseñas

Guardar y mantener las contraseñas con Password Corral es muy fácil, porque el programa está pensado para hacer esto y nada más. Puedes usar el programa en el PC familiar y cada usuario tendrá su lista de contraseñas privada e inaccesible para los demás. on el fin de evitar errores, el sistema dispone de trucos para que nunca más tengas que teclear las contraseñas; ni para almacenarlas en Password Corral ni para entrarlas en las páginas web o programas que las solicitan. Por todos estos detalles, tienes muchas posibilidades de que acabe siendo tu base de datos de contraseñas.

1 Al arrancar el programa siempre aparece esta pantalla. Sirve para identificarte mediante un nombre de usuario y contraseña, para que sólo tú puedas acceder a la lista de contraseñas. La primera vez es necesario abrir una cuenta pulsando en el botón **New User**.

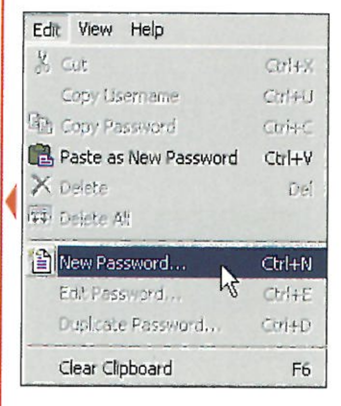


2 Para abrirla basta que entres un nombre de usuario y contraseña; que debes confirmar para evitar errores, puesto que por razones de seguridad no aparece escrita en la ventana **Create New User**. A continuación, pulsa el botón **Done**.

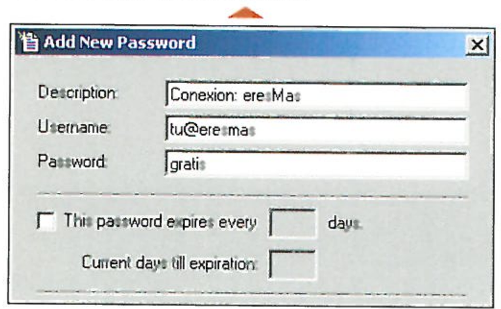


3 En lo sucesivo, la pantalla de entrada al programa ya contiene el nombre de usuario y basta con que entres la contraseña para acceder al programa. Si hay varios usuarios registrados, deberás seleccionarlos en la lista desplegable **Username**. Finalmente, para abrir el programa pulsa **Logon**.

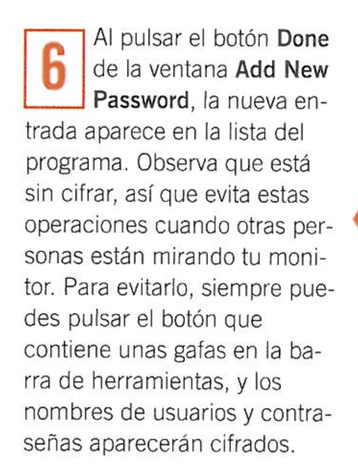
4 Tras la identificación del usuario, aparece la pantalla principal de **Password Corral**. Consiste en una barra de herramientas con la zona central destinada a la lista de contraseñas; y un marco, al pie, donde aparecen los comentarios para la contraseña seleccionada de la lista. Para entrar una nueva contraseña pulsa el primer botón de la izquierda en la barra de herramientas. También puedes pulsar **Ctrl+N** o usar la opción de menú **Edit/New Password**.

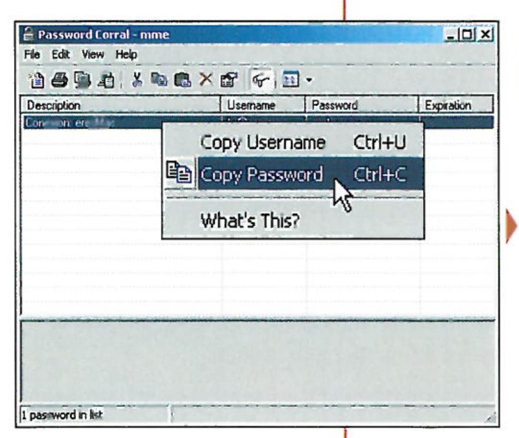


5 A continuación se abre la ventana **Add New Password**, que contiene todos los datos que **Password Corral** guarda para cada contraseña. Los datos más importantes son **Username** y **Password**, que necesitarás para identificarte en el lugar en cuestión. **Description** es un campo que te servirá para recordar de qué trata la contraseña, junto a **Comments**. Si se trata de una contraseña con fecha de caducidad, puedes entrar este dato en **This password expires every** y el programa contará los días que faltan para que expire (en **Current days till expiration**).



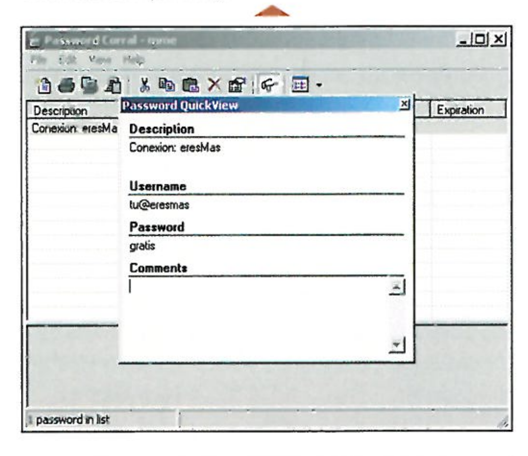
6 Al pulsar el botón **Done** de la ventana **Add New Password**, la nueva entrada aparece en la lista del programa. Observa que está sin cifrar, así que evita estas operaciones cuando otras personas están mirando tu monitor. Para evitarlo, siempre puedes pulsar el botón que contiene unas gafas en la barra de herramientas, y los nombres de usuarios y contraseñas aparecerán cifrados.

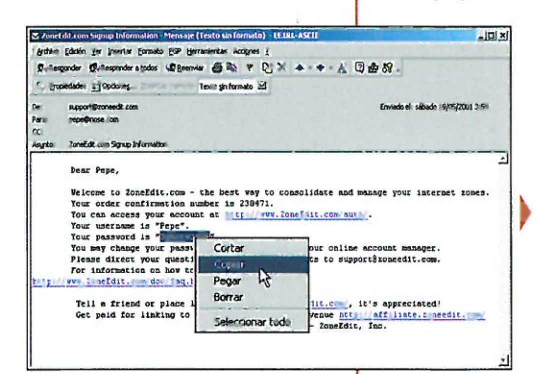




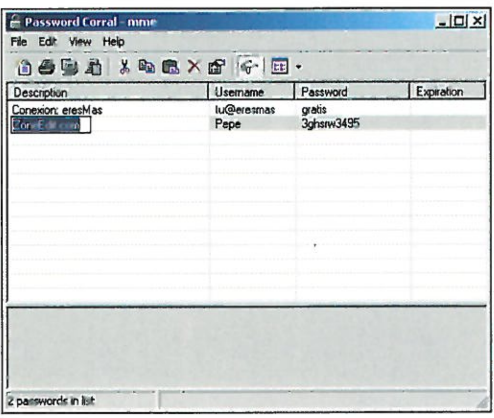
7 Cuando necesites la contraseña para acceder a un servicio, abre **Password Corral** y elige la opción del menú **Copy Password** (también puedes pulsar **Ctrl+C** con la contraseña seleccionada en la lista). A continuación, podrás pegarla en la casilla de la contraseña en la página web y así evitar errores. Pero es importante que no cierres el programa durante la operación, puesto que cuando lo hagas, **Password Corral** como medida de seguridad borra la contraseña de la memoria (el **Portapapeles** de Windows).

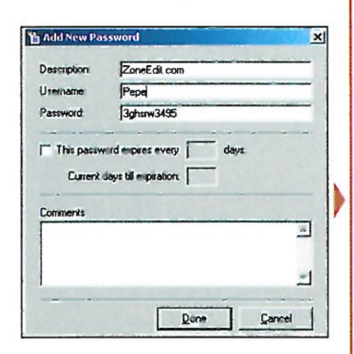
8 Otra forma de ver la contraseña es pulsando la barra espaciadora cuando está seleccionada. Aparecerá una ventana con la contraseña legible aunque tengas la lista de contraseñas cifrada en pantalla (esto es con el botón de las gafas de la barra de herramientas sin pulsar).





9 Algunas contraseñas pueden ser complicadas y siempre existe el riesgo de que las teclees mal al darlas de alta. Para evitarlo, copia la contraseña del documento donde la recibiste; por ejemplo mediante un mensaje de correo electrónico enviado desde el lugar donde te acabas de registrar.





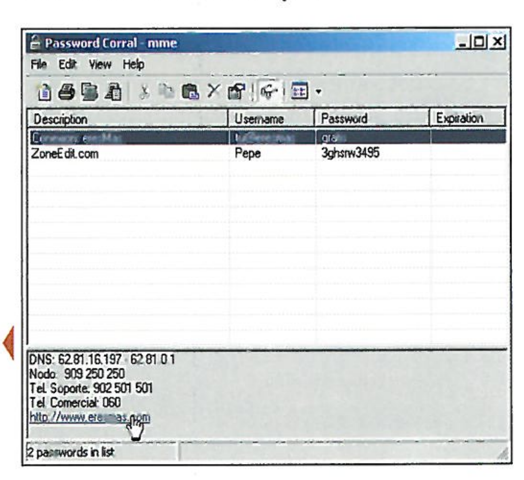
10 Ahora ves a la ventana de **Password Corral** y pulsa el botón **Paste as New Password** de la barra de herramientas (el séptimo botón), las teclas **Ctrl+V** o la opción de menú **Edit/Paste as New Password**. Se abrirá una ventana para una nueva contraseña donde el campo **Password** ya aparece escrito. Para dar de alta la contraseña, basta que entres el resto de datos y pulses **Done**, como siempre.

11 El campo **Description** es muy importante para localizar las contraseñas porque sirve para ordenarlas en la lista y puede que de vez en cuando haga falta poner orden. Por esto, el programa contempla una forma rápida de editar las descripciones haciendo doble clic en la columna **Description**.



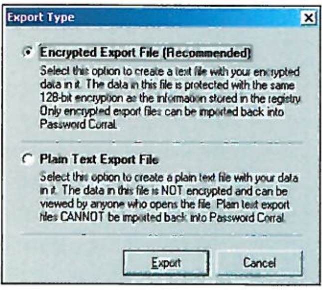
12 Los comentarios (**Comment**) también son útiles para guardar información adicional. Por ejemplo, en el caso de la contraseña para conectar a Internet mediante un proveedor, puedes entrar los teléfonos de contacto, del nodo, direcciones IP de los servidores DNS, etc. Te servirá para configurar el **Acceso Telefónico a Redes** de Windows.

13 Si es la contraseña de un sitio web, entra la dirección de la página web en **Comment**. Así siempre recordarás la página donde tienes que entrarla para acceder al lugar. Cuando se trata de direcciones de páginas web, **Password Corral** las muestra en forma de enlace que se abren en el navegador al hacer clic sobre ellas.



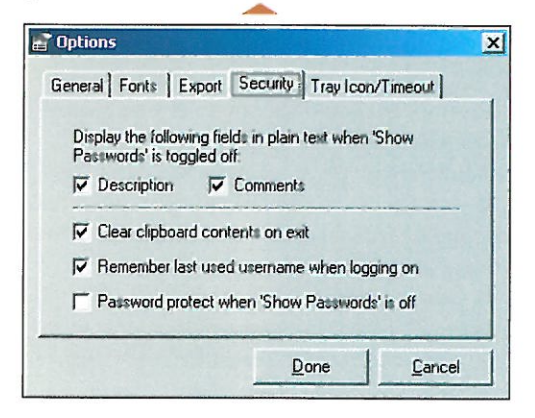
Opciones avanzadas

A medida que la lista de contraseñas va aumentando, no querrás, bajo ningún concepto, perderla ni que caiga en manos ajenas. Puedes estar tranquilo, que esto también está previsto: Password Corral contiene un sistema que las almacena en un archivo de texto cifrado que luego puedes incluir en la copia de seguridad del sistema o copiar en un disquete. Otro momento delicado es cuando el programa está abierto en tu escritorio; pero para evitarlo Password Corral dispone de opciones para hacerlo más discreto y eficiente. No las uses sin conocerlas.

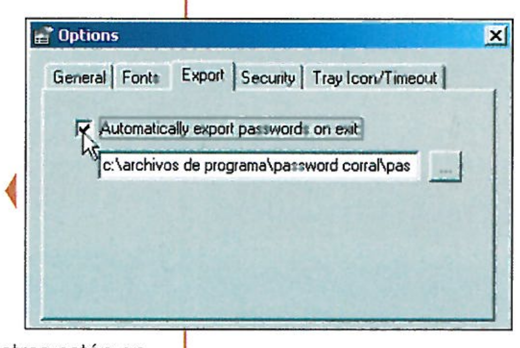


1 Para guardar tu lista de contraseñas en un archivo cifrado, pulsa el cuarto botón de la barra de herramientas (**Export**), pulsa **F3** o escoge la opción **File/Export Passwords** del menú. Se abre una ventana donde puedes seleccionar el tipo de archivo, que para mayor seguridad es preferible que sea cifrado. Para ello, elige la opción **Encrypted Export File (Recommended)** y el programa solicitará la carpeta donde quieres guardarlo.

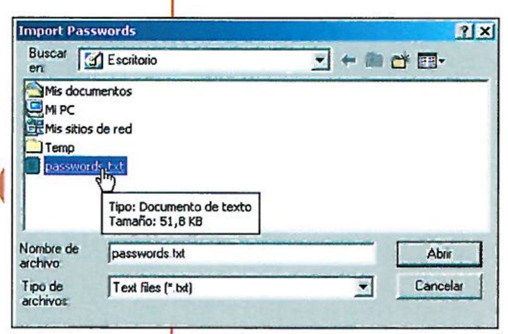
4 La pestaña **Security** (de **Options**) permite seleccionar qué campos deseas que aparezcan en pantalla cuando pulsas el botón que representa unas gafas de la barra de herramientas y que cifra (o no) la lista. También limpia el cortapapeles de Windows para que nadie pueda usar tu PC con el fin de hacer un pegar y ver la última contraseña que copiaste (**Clear clipboard contents on exit**). La opción **Password Protect when 'Show Passwords' is off** obliga a entrar la contraseña antes de hacer cualquier operación con el programa cuando está abierto.



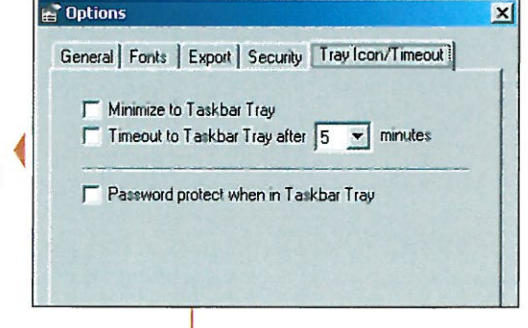
2 También puedes hacer que el programa guarde el archivo cifrado cada vez que lo cierres, así siempre estará al día con los últimos cambios. Para conseguirlo, escoge la opción **Automatically export passwords on exit** e indica la carpeta y nombre de archivo a guardar cada vez. Estos parámetros están en **Options**, que aparece al pulsar el noveno botón de la barra de herramientas, la tecla **F2** o la opción de menú **View/Options**.



3 Cuando quieras importar, debes pulsar la tecla **F4**, el tercer botón de la barra de herramientas o la opción del menú **File/Import Passwords**. La función es útil cuando, por ejemplo, acabas de instalar **Password Corral** en un PC nuevo y quieres tener tu lista de contraseñas sin necesidad de teclearla de nuevo. Para importarla, basta con que localices el archivo en la carpeta donde esté guardado.

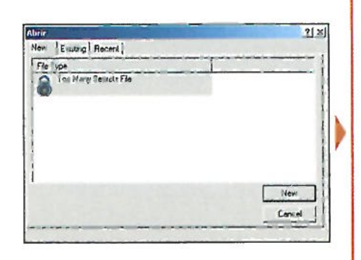


5 **Tray Icon/Timeout** es un grupo de parámetros de **Options** para hacer más discreta la presencia del programa abierto. **Minimize to Taskbar Tray** sitúa el programa en forma de icono, junto al reloj en la barra de tareas, cuando lo minimizas. Puedes hacer que esta operación se realice automáticamente cuando pasa el tiempo especificado en **Timeout to Taskbar Tray after x minutes**, y que haga falta entrar la contraseña del usuario para maximizarlo (**Password protect when in Taskbar Tray**).



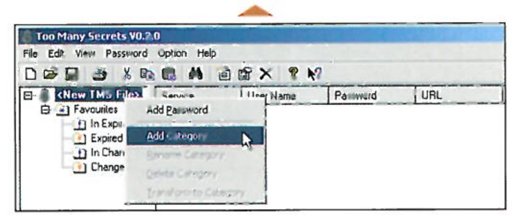
Too Many Secrets

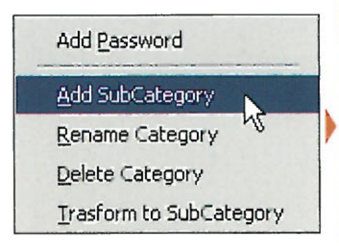
Se trata de un programa para guardar contraseñas que tiene dos diferencias importantes respecto a Password Corral. En primer lugar, permite clasificar las contraseñas en categorías y subcategorías. Luego contiene un sistema para rellenar automáticamente el nombre de usuario y contraseña en las páginas web y programas que las solicitan. En cuanto a las cosas comunes, también permite esconder las contraseñas en el escritorio y contempla la posibilidad de crear varios archivos de contraseñas, detalle destinado a mantener la lista de secretos de más de un usuario en el mismo PC. ¿Demasiados secretos?



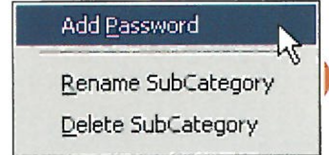
1 La primera vez que se usa el programa, en primer lugar aparece la ventana **Abrir** donde puedes crear un nuevo archivo de contraseñas. Para completar la operación, haz clic en **Too Many Secrets File** y pulsa el botón **New**.

2 A continuación, aparece la ventana principal del programa. A la izquierda figura el archivo que acabas de crear y de él cuelgan, en forma de árbol, las carpetas para clasificar las contraseñas en carpetas, una para cada categoría. Para empezar, crea una categoría nueva. Para ello pulsa con el botón secundario del ratón sobre **New TMS File** y elige **Add Category**, acción que abrirá una ventana donde teclear el nombre.

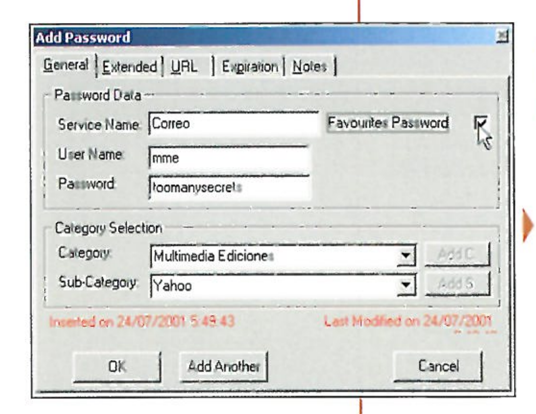




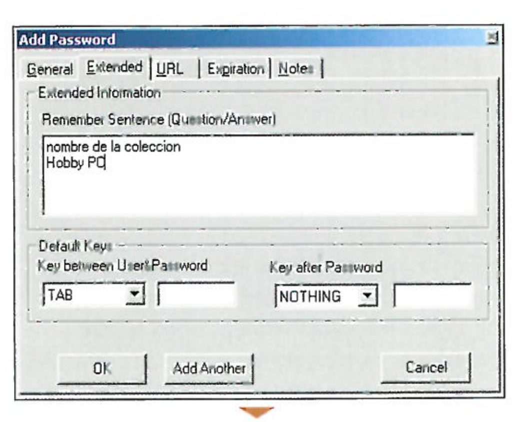
3 A continuación puedes crear una subcategoría. Para ello, pincha en la categoría recién creada y repite la operación, pero esta vez eligiendo la opción **Add SubCategory**. Observa que en el árbol van apareciendo las carpetas que has creado, además de la **No SubCategory** que servirá para guardar las contraseñas a las que no asignes categoría.



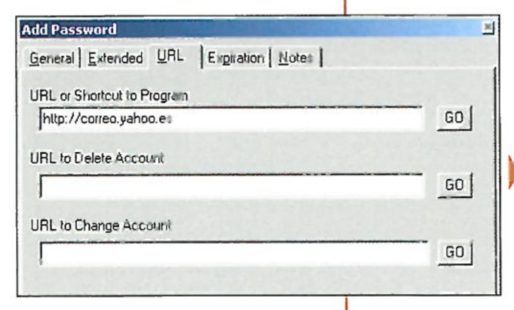
4 Ha llegado el momento de crear la ficha de la primera contraseña. Para ello, pincha la categoría donde quieres guardarla con el botón secundario del ratón y elige la opción **Add Password**.



5 La ficha está dividida en varias secciones separadas por pestañas. En la primera (**General**) puedes entrar un texto descriptivo en **Service Name**, además del obligatorio nombre de usuario (**User Name**) y contraseña (**Password**). Si es una contraseña que usarás a menudo, puedes además situarla en la carpeta de favoritas.

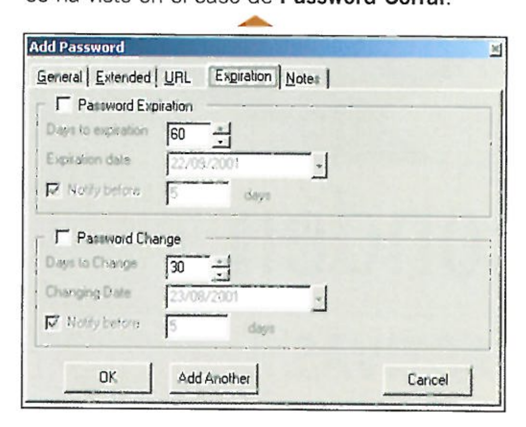


6 Algunos lugares permiten recordar la contraseña respondiendo correctamente a una pregunta. Para recordar este detalle, escribe el texto de la pregunta y su respuesta en **Remember Sentence**. El apartado **Default Keys** te permite definir las teclas que usa el programa (o página web) para pasar de nombre de usuario a contraseña (**Key between User&Password**), y la tecla final para validar después de entrar la contraseña (**Key after Password**). Esto servirá para que el programa rellene automáticamente los campos al visitar el sitio en Internet, o el programa en tu PC.

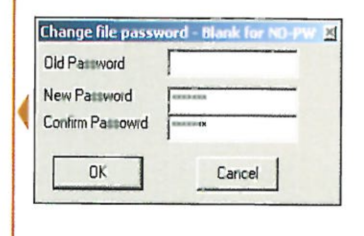


7 En la pestaña **URL** puedes guardar la dirección de la página web. También hay espacio para teclear las direcciones de las páginas donde borrar la cuenta (**URL to Delete Account**) o modificar tus datos (**URL to Change Account**).

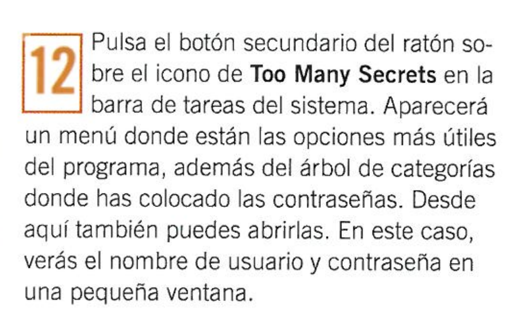
8 El apartado **Expiration** está destinado a guardar las fechas de caducidad de la cuenta, detalle que podrás verificar periódicamente ejecutando la opción del menú **Password/Check Exp./Change**. Finalmente, el apartado **Notes** resulta útil para teclear un texto con aquello que desees recordar, tal como se ha visto en el caso de **Password Corral**.



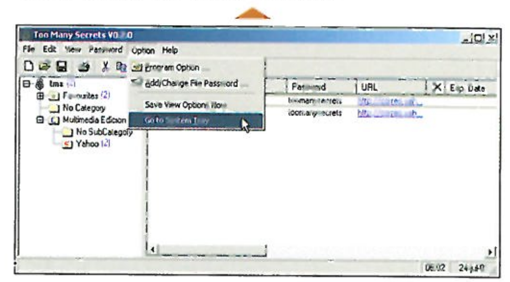
9 Ahora es muy importante que protejas la lista con una contraseña o cualquiera podrá abrirlo. Para ello, abre la opción de menú **Option/Add/Change File Password**. En la ventana que se abre teclea la contraseña que elijas. Si ya tenías una, deberás escribirla en **Old Password**.



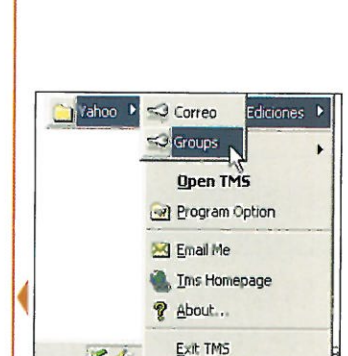
10 Cuando necesites recuperar una contraseña porque estás visitando una página web o programa que la requiere, pínchala con el botón secundario del ratón en la lista principal de **Too Many Secrets**. A continuación, elige **Copy Password** cuando sólo necesites la contraseña, o **Copy User/Password** cuando te hagan falta los dos datos. Ahora basta con que hagas un **pegar** en la página o programa para que los datos se rellenen automáticamente. Si no funciona, revisa la configuración que está en la pestaña **Extended/ Default Keys** de la entrada en cuestión (has visto los detalles en el paso 6).

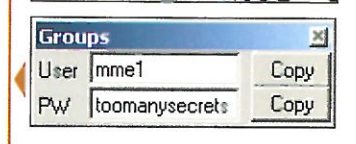


11 Una forma habitual de trabajar con el programa es minimizándolo en la barra de tareas de Windows. Para conseguirlo, elige la opción **Option/Go to System Tray** en el menú del programa. El efecto es el mismo cuando lo arrancas con la opción **TMS Lite** del botón **Inicio/Too Many Secrets**.

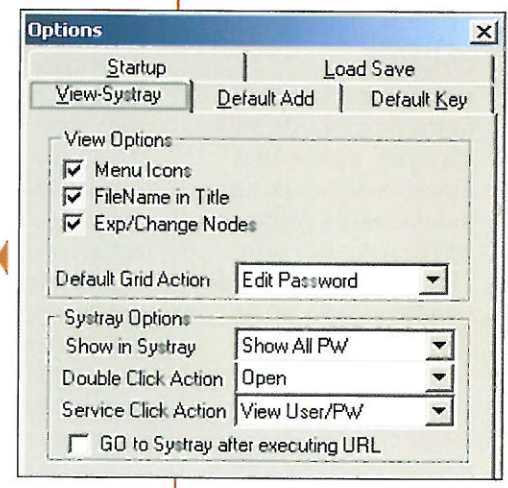


12 Pulsa el botón secundario del ratón sobre el icono de **Too Many Secrets** en la barra de tareas del sistema. Aparecerá un menú donde están las opciones más útiles del programa, además del árbol de categorías donde has colocado las contraseñas. Desde aquí también puedes abrirlas. En este caso, verás el nombre de usuario y contraseña en una pequeña ventana.

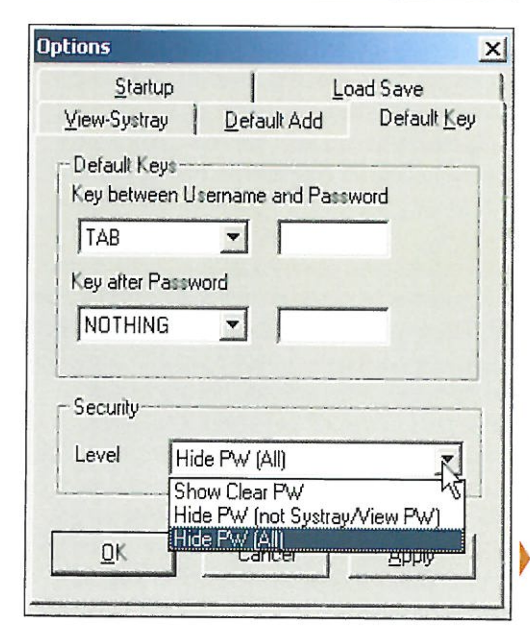




13 Los parámetros del programa sirven para personalizar algunos detalles interesantes. Ábrelos con la opción de menú **Option/ Program Option**. A través de las opciones **Systray Options** de la pestaña **View-Systray** puedes determinar qué contraseñas deben aparecer en el menú de la barra de tareas (**Show in Systray**) y la acción tras el clic en la entrada de una de ellas (**Service Click Action**).



14 Otro grupo de opciones útiles están en la pestaña **Default Key** de las **Program Option**. Además de poder definir las teclas por defecto al rellenar automáticamente las contraseñas (en el grupo **Default Keys**), la opción **Security/Level** permite esconder los nombres de usuario y contraseñas.





Procesos que se esconden

CONTROL DE PROCESOS Y TAREAS ACTIVAS

EN WINDOWS NO SIEMPRE ESTÁ TODO A LA VISTA. ES VERDAD QUE DISPONES DE UN ADMINISTRADOR DE TAREAS, LA UTILIDAD CERRAR PROGRAMA QUE SE ACTIVA PULSANDO LA COMBINACIÓN DE TECLAS CTRL+ALT+SUPR. PERO NO ES MENOS CIERTO QUE EN ESTA VENTANA SÓLO APARECEN LAS APLICACIONES QUE SE PRESTAN A SER VISTAS POR EL USUARIO. CON PROGRAMAS COMO PROCESS EXPLORER Y TASK MANAGER SERÁ POSIBLE EJERCER UN MAYOR CONTROL SOBRE LOS PROCESOS Y TAREAS QUE SE EJECUTAN EN TU PC.

ATENCIÓN

Hay que distinguir distintos procesos de aplicaciones, ya que una puede contener en su interior varios procesos en paralelo. Por ejemplo, cuando usas Word puedes escribir en un proceso mientras otro proceso comprueba la ortografía. Puede que los problemas se produzcan entre dos procesos de una misma aplicación. Los programas de seguimiento se centran en procesos y no en aplicaciones.

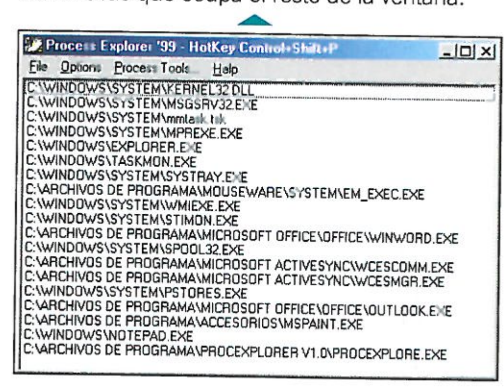
Una aplicación puede estar diseñada para que no aparezca en la lista **Cerrar programa**; como los virus. Además, muchos servicios internos de Windows están funcionando continuamente y no aparecen tampoco en la lista. Las cosas pueden torcerse si uno de esos procesos ocultos deja de funcionar adecuadamente. En efecto, ¿cómo detener la ejecución de un proceso al que no puedes acceder? Los desarrolladores de software llevan tiempo tratando este problema, pues durante la fase de creación de un nuevo programa sucede a menudo que el programa "se cuelga" y puede incluso paralizar el sistema, por lo que se necesita alguna utilidad que pueda localizar el programa en memoria y sacarlo de ahí.

Afortunadamente, muchos de estos programas detectores de procesos activos están disponibles también para el gran público. De este modo, cuando detectes problemas de funcionamiento en tu PC, podrás ver qué aplicaciones están cargadas realmente en memoria en ese momento y podrás desbloquear el equipo. No siempre se detiene todo por un problema; en ocasiones, los síntomas del conflicto son una creciente lentitud en el funcionamiento del equipo. Por ejemplo, un programa puede estar leyendo un archivo mientras otro intenta modificarlo, o bien se intenta leer de un escáner paralelo y a la vez enviar un trabajo de impresión al mismo puerto. Son situaciones que no tienen por qué colgar Windows pero que ralentizan todo el sistema. Para estos casos, también es importante poder ver todos los procesos en marcha y detectar cuál de ellos provoca el problema para detenerlo. En situaciones de conflicto, es importante poder ver el uso que se está haciendo del procesador o CPU. Un uso del 99% indica prácticamente siempre problemas de colisión de procesos. Sólo cuando se dan situaciones de ocupación muy alta y sostenida de la CPU es indicio de un problema, a menos que pongas en marcha un programa realmente exigente (como un juego de gran complejidad estratégica y de gráficos).

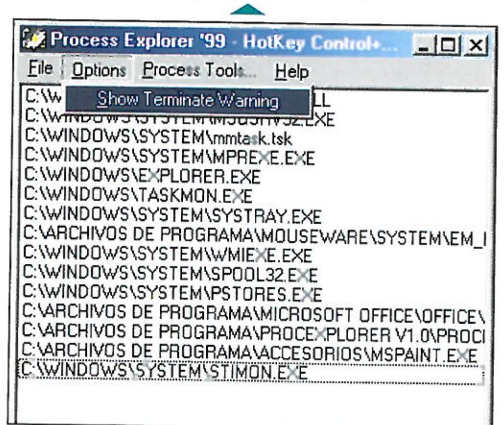
Detener procesos con Process Explorer

Process Explorer cuenta con una interfaz muy sencilla para hacer una tarea muy concreta: mostrar los programas en funcionamiento y permitir la finalización inmediata de cualquiera de ellos. Obviamente, conviene utilizar esta potencia con cuidado. Si detienes algún servicio esencial para el funcionamiento de Windows, como Kernel32.dll, el sistema quedará en un estado inestable o bien se detendrá. En general, será mejor que intentes detener sólo aquellos programas que han dejado de responder en la pantalla, pero antes debes tener la precaución de guardar todo tu trabajo en las demás aplicaciones.

1 Cuando se inicia, **Process Explorer** busca inmediatamente todos los programas abiertos en memoria y muestra la lista en su ventana principal. Es por ello por lo que puede tardar unos segundos en aparecer en pantalla. Su interfaz se compone únicamente de una sencilla barra de menú y el panel de aplicaciones activas que ocupa el resto de la ventana.



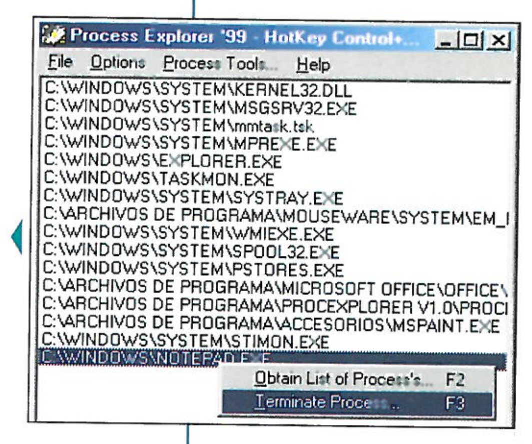
4 Si en el paso anterior has marcado la casilla **Don't show this again** y más adelante quieres volver a ver el mensaje cuando termines una aplicación, abre el menú **Options** y selecciona la única opción disponible, **Show Terminate Warning**. Ahora la próxima vez que finalices un programa con **Process Explorer** aparecerá de nuevo el mensaje de aviso tras detener el programa correspondiente.



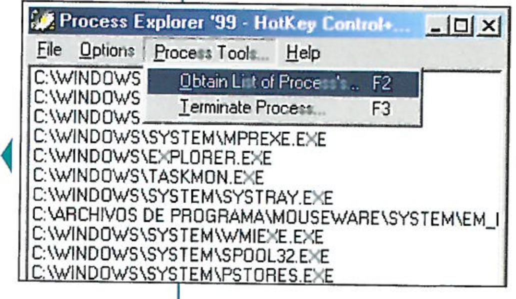
2 El primer menú, **File**, contiene una sola opción: **Minimize**. Es una manera alternativa de minimizar el programa, que aparecerá en la barra de tareas de Windows y en la barra de aplicaciones minimizadas. Un clic en cualquiera de ellas abrirá de nuevo la ventana del programa. A diferencia de otros iconos presentes en la barra de tareas, el de **Process Explorer** no cuenta con un menú, sino que abre directamente la ventana principal, tanto si se usa el botón primario del ratón como si se usa el secundario.

Minimize
Exit

3 Para finalizar una tarea, selecciónala y, a continuación, pulsa el botón secundario. Elige la segunda opción del menú, **Terminate process...** La aplicación elegida se cierra inmediatamente (aparece una ventana de mensaje indicando que si la tarea finalizada tenía un icono en la barra de tareas, será necesario pasar el ratón por encima para que desaparezca de la pantalla).

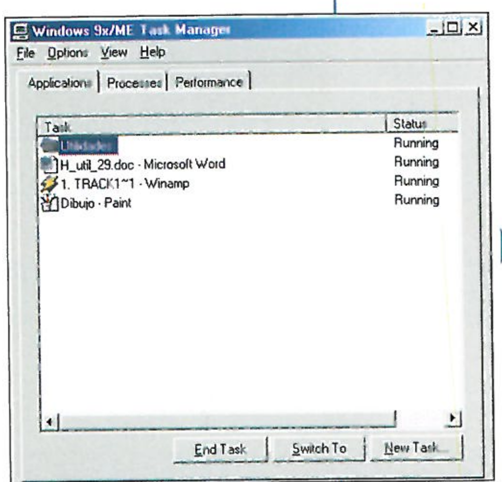


5 La última opción que queda por visitar de está bajo el menú **Process Tools...** y es **Obtain List of Process's** (puedes activarla con la tecla **F2**). Básicamente, **Process Explorer** revisa continuamente los procesos en marcha para actualizar la lista de procesos, en especial cuando inicias una nueva aplicación. Sin embargo, pueden iniciarse procesos que pasen inadvertidos a este mecanismo, por lo que de vez en cuando puedes actualizar manualmente la lista mediante esta opción, que obliga a la aplicación a comprobar qué programas se encuentran activos en un determinado momento.



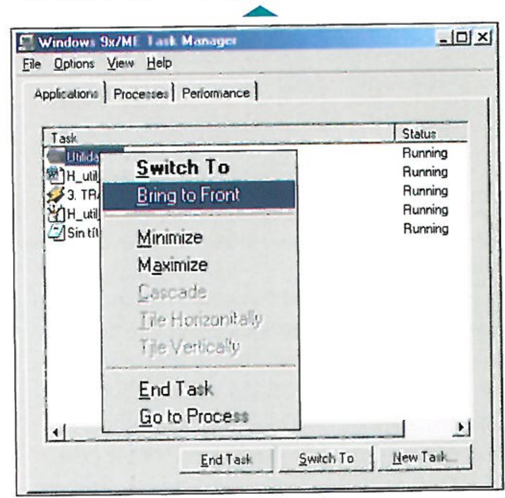
Control de todo con Task Manager

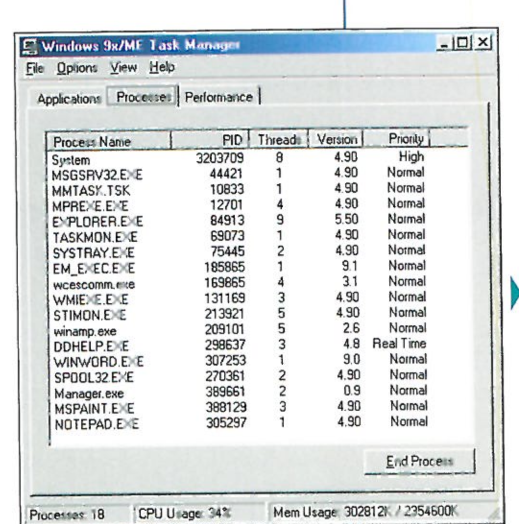
Task Manager es una alternativa muy completa para el control de procesos con algunos interesantes añadidos, entre ellos, el control de uso de la CPU o de la memoria RAM. Estos dos índices pueden ayudar a localizar y corregir problemas de lentitud en el equipo. Por ejemplo, una ocupación elevada de la RAM normalmente aconseja ampliar la memoria del PC con lo que se consigue un apreciable aumento de velocidad.



1 **Task Manager** distribuye sus actividades mediante pestañas. En la primera, **Applications**, presenta una lista de aplicaciones activas, al estilo de la ventana **Cerrar programa** de Windows, pero con algunas mejoras. En primer lugar, puedes tener esta ventana abierta continuamente y acudir a ella cuando sea necesario. Y en segundo lugar, filtra algunas aplicaciones que no es conveniente cerrar, como el **Explorer de Windows**. En la lista sólo figuran las aplicaciones que se han iniciado por encima del sistema operativo.

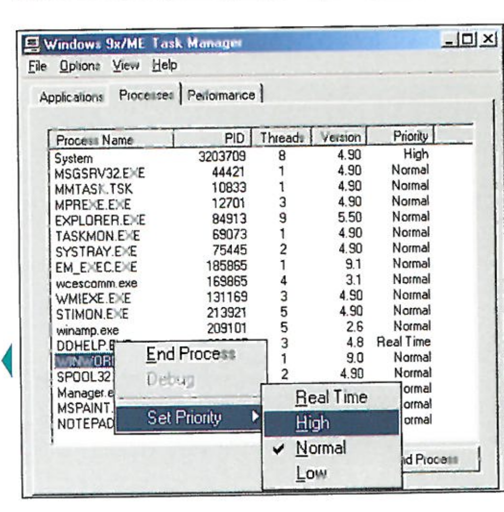
2 Además de las ventajas comentadas, la pestaña **Applications** puede usarse para navegar entre diferentes tareas. Si seleccionas una aplicación y pulsas el botón secundario del ratón, un menú desplegable te permite: pasar a dicha aplicación (opción **Switch To**), traerla a primer plano pero sin pasar a ella (opción **Bring to Front**), minimizarla o maximizarla (opciones **Minimize y Maximize**), finalizarla (opción **End Task**) o bien pasar a la pestaña de procesos (opción **Process**). Como ves, hay más opciones que en la ventana **Cerrar programa** de Windows.





3 La segunda pestaña de **Task Manager** contiene la lista de procesos. Aquí se listan absolutamente todos los procesos activos en Windows. Además, se listan informaciones interesantes, como la prioridad de cada proceso en la columna **Priority**, la versión o el número de subprocesos que contiene cada proceso en la columna **Threads**. La columna **PID** contiene el número que usa Windows internamente para identificar a cada proceso.

4 La pestaña **Processes** también esconde algunas sorpresas. Si seleccionas un proceso y pulsas el botón secundario del ratón, accedes a un menú contextual en el que puedes finalizar el proceso (en lugar de finalizar toda la aplicación). Pero lo más interesante es la opción **Set priority**, desde la que se abre un nuevo submenú en el que puedes definir la prioridad de cada proceso.

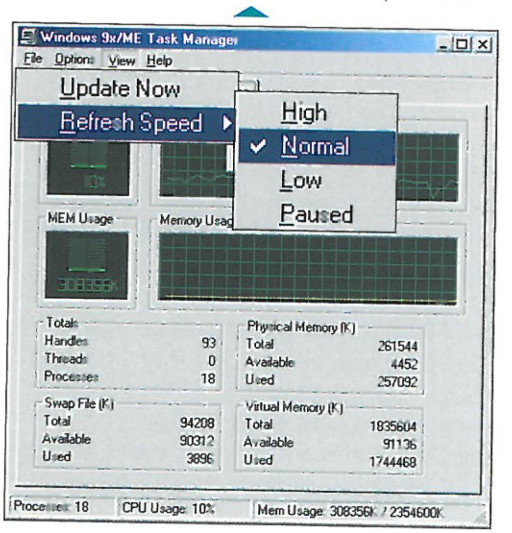


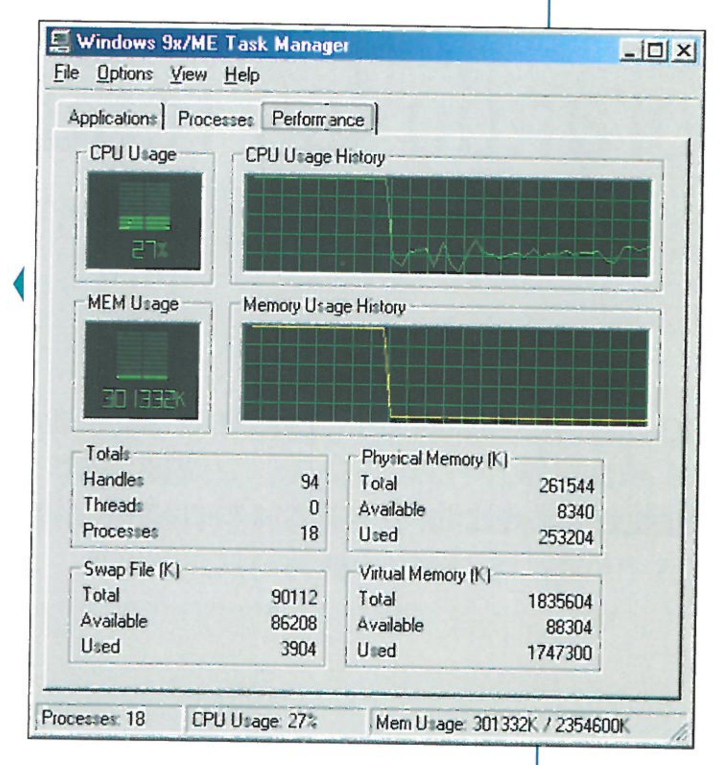
5 La última pestaña, **Performance**, mantiene un registro de actividad centrado en la ocupación del tiempo de procesador y en la ocupación de memoria. Una ocupación muy alta y sostenida en alguno de estos recursos puede ser fuente de problemas. Sin embargo, hay que distinguir entre CPU y actividad en disco: el uso intensivo del disco duro puede ralentizar mucho la velocidad del PC y, sin embargo, se trata de una actividad que por sí sola da muy poco trabajo a la CPU, mucho más rápida y que se ve obligada a esperar a que el disco termine su trabajo.

6 En la barra de menús se encuentran otras opciones interesantes. En el menú **File**, la opción **Exit Task Manager** cierra el programa. Más interés tiene la opción **New Task (Run...)**, que te permite iniciar una nueva aplicación. Su funcionamiento es idéntico al de la opción presente en el menú **Inicio/ Ejecutar** de Windows. En **New Task** puedes escribir un nombre de aplicación y pulsar **Aceptar**, o bien pulsar el botón **Examinar** y buscar tú mismo la aplicación por las carpetas del disco. No es una novedad, pero resulta útil contar con ello dentro del propio programa.

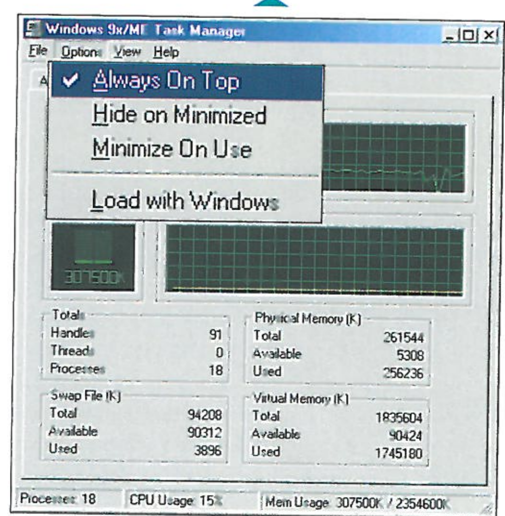
New Task (Run...)
Exit Task Manager

8 Finalmente, en el menú **View**, la opción **Update now** hace que **Task Manager** actualice su información inmediatamente, mientras que la opción **Refresh Speed** define cada cuánto tiempo quieres actualizar el seguimiento de la actividad de Windows. La velocidad **High** es la más alta y la que aporta seguimientos con mayor resolución, pero a su vez el proceso de seguimiento ocupa a la CPU, por lo que sólo deberías usarlo en casos especiales.





7 En el menú **Options**, la primera opción, **Always On Top**, hace que el programa permanezca siempre a la vista, a pesar de que actives otras ventanas. Esta característica resulta muy útil en el caso de seguimientos de actividad. Por ejemplo, activa la pestaña **Performance** para ver la actividad de la CPU, y a continuación pasa a la aplicación que quieras analizar y ejecuta en ella las acciones necesarias. En todo momento podrás ver la evolución de los indicadores en **Task Manager**, averiguando así qué acciones son más exigentes con tu equipo. Otra opción a considerar en este menú es **Load with Windows**, que arrancará **Task Manager** automáticamente junto con Windows cada vez que inicies el sistema.



¿SABÍAS QUÉ?

Si notas demoras por uso del disco, comprueba la velocidad de éste, el espacio libre que te queda en él y no te precipites a actualizar tu CPU, algo que no servirá de nada si el problema es el disco.

Mejorando los resultados

CREACIÓN DE APLICACIONES INTERACTIVAS (2)

ESTA ES LA SEGUNDA ENTREGA QUE DEDICAMOS AL DESARROLLO DE PRESENTACIONES MULTIMEDIA UTILIZANDO EL PROGRAMA EXPRESS COLLAGE LITE. AQUÍ VERÁS SUS OPCIONES MÁS AVANZADAS, LAS QUE TE PERMITIRÁN LA CREACIÓN DE VISTOSOS DOCUMENTOS INTERACTIVOS PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS, TUTORIALES Y HASTA LIBROS ELECTRÓNICOS.

En la primera entrega de esta serie dedicada a la creación de aplicaciones multimedia aprendiste cómo elaborar presentaciones multimedia en unos pocos y sencillos pasos, aprovechando la potencia de los cuadros de diálogo predefinidos en la opción de la aplicación **Quick Start**.

UN PROGRAMA QUE SE TRANSFORMA COMO UN CAMALEÓN

Sin embargo, es posible que tu idea de proyecto tenga sus propias peculiaridades y no se corresponda con ninguna de las plantillas incluidas, con lo que tendrás que partir de un *collage* vacío y personalizar cada uno de los elementos según tus necesidades.



En la capacidad que **eXPress Collage Lite** posee de adaptarse al tipo de documento que necesites componer es donde reside su auténtica potencia. Así, todos y cada uno de los elementos gráficos, los sonidos y la distribución de los objetos son fácilmente configurables a tu gusto. También es posible dotar de una cierta interactividad a las presentaciones con la asignación de algunos hipervínculos, o la asociación de archivos de audio a cualquier elemento para que la presentación del *collage* sea más flexible y dinámica, en contraposición a lo que sería la mera reproducción de diapositivas. Además, el programa incluye diversas opciones para la navegación a través de los diferentes apartados del documento, con el fin de facilitar la localización de una página concreta y hacer más cómoda su organización.

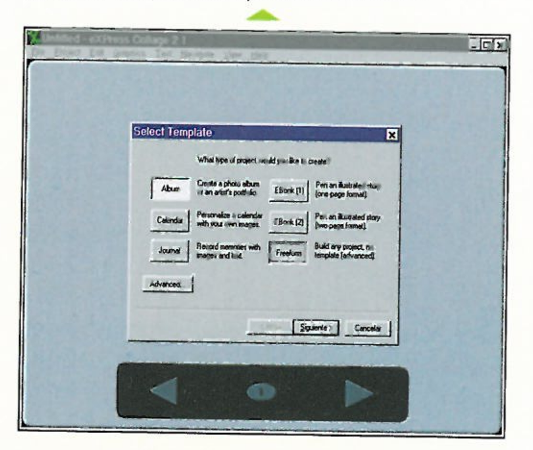
UN VISUALIZADOR PARA NO PERDER DETALLE DEL PROYECTO MULTIMEDIA

En la pasada unidad se explicó cómo exportar tus proyectos de *collage* a un archivo EXE para poder ser visualizados desde otro ordenador, sin necesidad de que éste tuviera instalado el software **eXPress Collage**.
Otra posibilidad es la instalación de un programa de reproducción, al estilo de **eXPress Collage Viewer**, incluido en el CD-ROM que se entrega con esta unidad, que tiene la aplicación específica de reproducir los documentos creados, sin posibilidad de modificación. Así, transportar varios archivos LIT a otra máquina será mucho más sencillo, ya que éstos tienen un tamaño mucho menor que los archivos EXE.
En el ejemplo que se detalla en las siguientes páginas se explica cómo incluir en un proyecto todo tipo de materiales multimedia, desde imágenes y sonido, a texto e hiperenlaces. Recuerda que, como siempre, podrás serguielo utilizando los materiales que se entregan en la carpeta **Ejemplos** del CD-ROM.

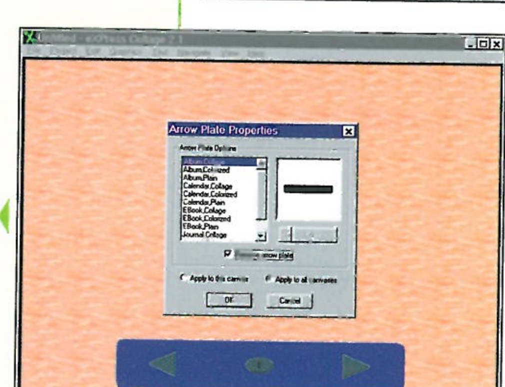
Crear presentaciones multimedia

Ahora que ya conoces las bases del funcionamiento del programa eXPress Collage Lite, elaborarás una presentación multimedia prescindiendo de las opciones Quick Start, para así conseguir un resultado totalmente personalizado. El ejercicio tratará de una pequeña presentación para un tutorial dedicado a los aspectos más básicos de la informática, que hará un recorrido por las opciones más avanzadas de eXPress Collage Lite.

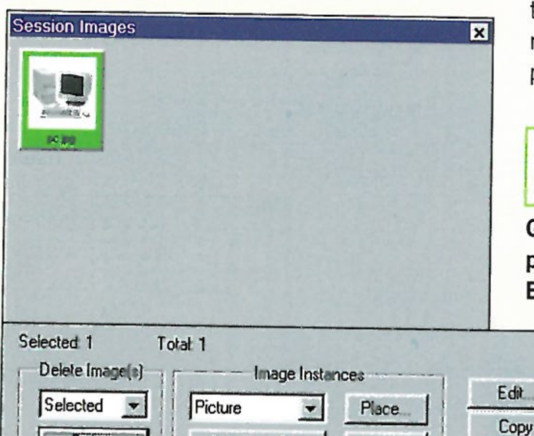
1 Lanza el programa **eXPress Collage Lite** y selecciona la opción **Create a New Collage Project**. En el diálogo **Select Template**, elige **Freeform** para no utilizar ninguna de las plantillas predeterminadas.



2 Para definir un fondo, puedes hacerlo pulsando el botón secundario en un punto de la zona de trabajo y seleccionando **Properties** (o bien utilizando las barras de herramientas). Elige un patrón de la lista **Background Options** y modifica el color si lo deseas por medio del botón **Color**. Marca la casilla **Apply to all canvases** para que se aplique a todas las páginas y finalmente pulsa **OK**.

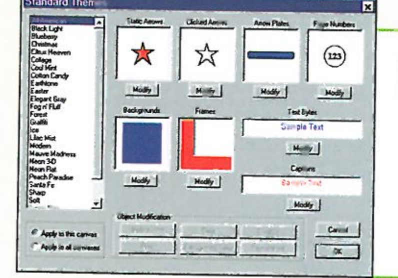


3 Del mismo modo, puedes editar también el panel que contiene las flechas, accediendo a **Properties**. Seleccionando **Remove arrow plate** eliminarás dicho panel. También te permite cambiar el color y elegir entre diversos tipos de flechas de navegación accediendo a las propiedades de éstas.



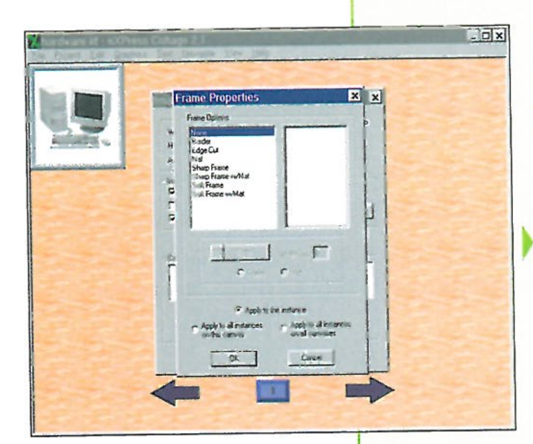
4 Para añadir una imagen manualmente, sin la ayuda del asistente, debes hacerlo mediante la opción del menú **Graphics/Import Images**. Localiza el archivo **pc.jpg** que envontrarás en la carpeta **Ejemplos** del CD-ROM y pulsa **Abrir**. En el diálogo **Session Images**, selecciónalo y pulsa **Place**. Elige **This canvas** en el cuadro **Place Instance** y luego haz clic en **OK**.





MÁS OPCIONES

Otro procedimiento para personalizar todos los elementos gráficos en un solo paso es utilizar la opción del menú Project/Themes. Existe gran variedad de temas predefinidos, aunque también puedes editar cada elemento pulsando el botón Modify.



5 La imagen aparecerá con un borde que se puede editar o eliminar pulsando **Frame** en **Image Properties**. Recuerda que para modificar el tamaño o posición de la imagen debes elegir la opción **Arrange** (mediante el botón secundario sobre cualquier punto o bien con el botón de la barra de herramientas) antes y después de la operación.

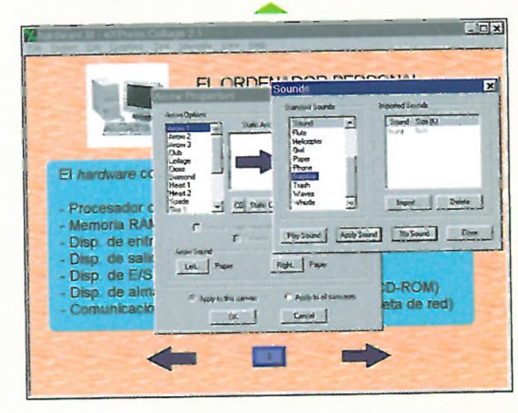
6 Ahora añadirás un título a esta página. Para insertar un elemento de texto accede, fuera del modo **Arrange**, a la opción **Text/Add Text Byte...**. Puedes definir la fuente previamente a través de **Text/Global Font/Text Byte/Style**, y tras hacer doble clic sobre el cuadro podrás escribir el texto. El fondo de color puede ser eliminado marcando la casilla **Transparent** de **Text Byte Properties**.

7 A continuación añadirás otro cuadro de texto con una lista que clasifica los principales componentes de un ordenador. Define esta vez un color de fondo para lograr un resultado más vistoso. Desde **Text Byte Properties** es posible editar también el espacio en píxeles hasta los bordes del cuadro (**Top**, **Bottom**, **Left** y **Right**).

IMPORTAR SONIDOS

También es posible importar tus propios sonidos. Los sonidos que acepta eXPress Collage Lite son archivos de forma de onda WAV estándar. Para añadir uno, pulsa el botón Import y localiza el fichero que desees. Tras pulsar Abrir éste se añadirá a la lista.

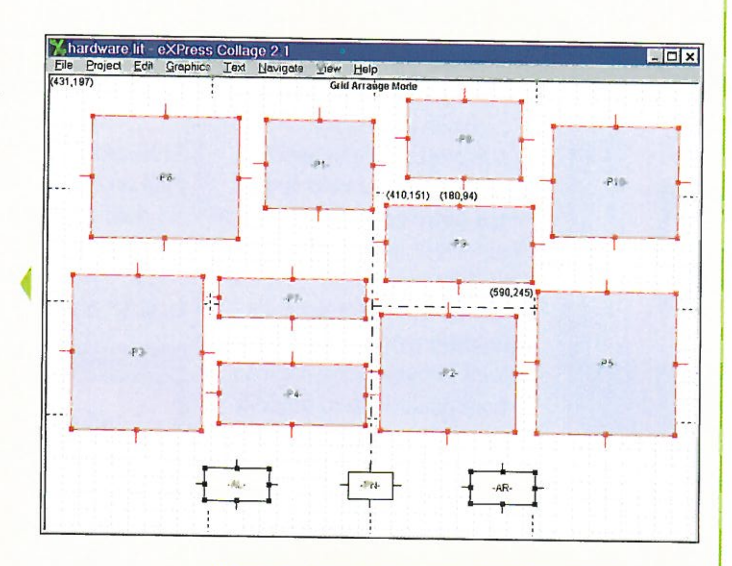
8 Al pasar a la segunda página pulsando la flecha que apunta hacia la derecha, escucharás por defecto un ruido de papeles. Este sonido puede cambiarse; en el cuadro **Arrow Sound** de **Arrow Properties**. Puedes establecer sonidos independientemente en las flechas de retroceso (**Left**) y de avance (**Right**). Para probar alguno de los sonidos, selecciónalo de la lista y pulsa **Play Sound**. Para aceptar, **Apply Sound**. Define el sonido **Surprise** en la flecha de avance y deja **Paper** en la de retroceso, marcando la casilla **Apply to all canvases** antes de pulsar **OK**.



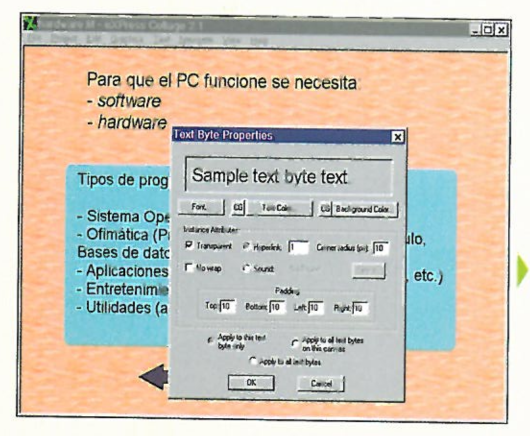


9 La segunda página del *collage* contendrá diversas imágenes con componentes típicos de un PC. Para importarlas, puedes hacerlo mediante **Graphics/Session Images**, pulsando el botón **Import**. Luego, con el método que ya se ha explicado, selecciónalas y añádelas a la página actual pulsando **Place**, luego **This canvas**, y finalmente **Close**.

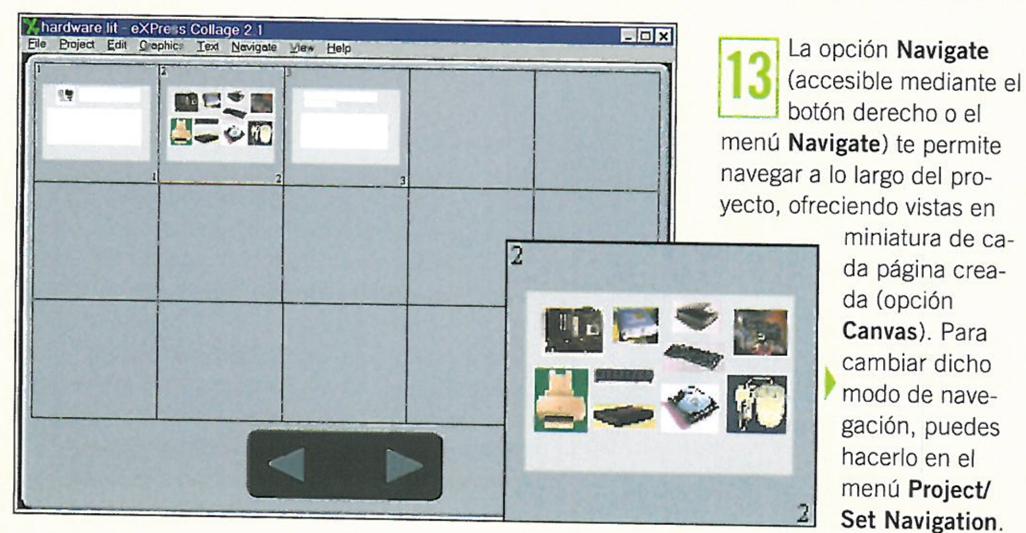
10 Aparecerán solapadas en la esquina superior. Ahora tendrás que distribuirlas a través del área de la página (de la zona de trabajo), utilizando para ello el método **Arrange**. Para tener una guía y obtener una mejor alineación de los distintos elementos que forman parte de este trabajo, puedes seleccionar la opción **Edit/Arrange w/Grid**, que muestra una cuadrícula en pantalla, como puedes ver en la imagen.



11 A continuación, escribe pies de foto a través del campo **Caption** de **Image Properties**, marcando la casilla **Transparent** para eliminar el fondo coloreado del texto. En **Image Properties** también puedes asignar un sonido a una imagen, para ello marca la casilla **Sound** en **Instance Attributes** y pulsa el botón **Select** para elegirlo de la lista.



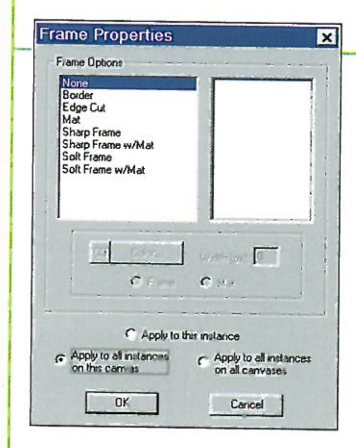
12 Para la tercera página añade varios cuadros de texto explicando brevemente los tipos de software más usuales. Es posible crear un hipervínculo de un elemento a otra página del *collage*. Así, en el ejemplo, al hacer clic sobre la palabra **hardware** te conducirá a la primera página. Para ello se requiere que la palabra pertenezca a un cuadro de texto independiente, y marcar en **Text Byte Properties** la casilla **Hyperlink**, especificando a continuación el número de la página vinculada.

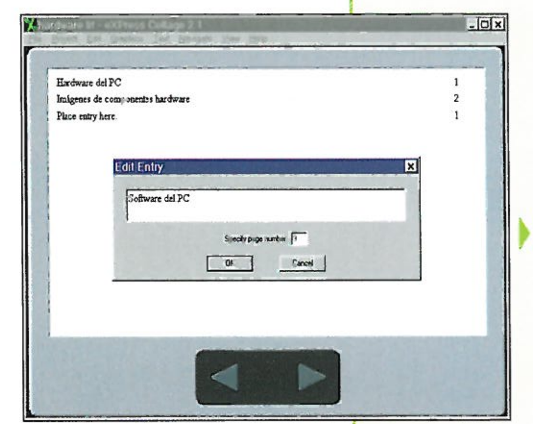


13 La opción **Navigate** (accesible mediante el botón derecho o el menú **Navigate**) te permite navegar a lo largo del proyecto, ofreciendo vistas en miniatura de cada página creada (opción **Canvas**). Para cambiar dicho modo de navegación, puedes hacerlo en el menú **Project/ Set Navigation**.

¿SABÍAS QUÉ?

Para eliminar los marcos en todas las imágenes de la página, accede a Image Properties de una de ellas, pulsa el botón Frame y elige None de la lista. Luego, marca la casilla Apply to all instances on this canvas y pulsa OK.





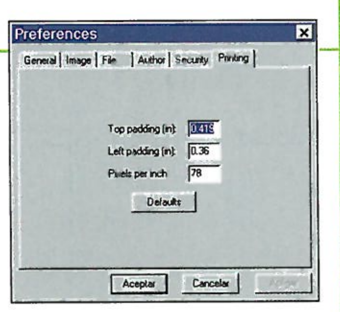
14 Uno de estos modos, **Table of Contents**, permite la creación de un índice o tabla de contenidos. Para ello, sitúate en el texto **Place entry here** y mediante el botón secundario selecciona **Edit Entry** para escribir el texto. Luego accede a la opción **Add entry** para las descripciones de las siguientes páginas, indicando el número de página en **Specify page number**.

15 El cuadro de diálogo **Preferences** del menú **File** es capaz de establecer algunas interesantes opciones para el proyecto. Entre ellas, la automatización del cambio de página en un intervalo determinado, en el apartado **Auto-Advance** de la pestaña **General**. En el campo **Interval** se definirán los segundos de retardo, y en el menú **Navigate/Auto-Advance** es posible activar o desactivar esta característica.

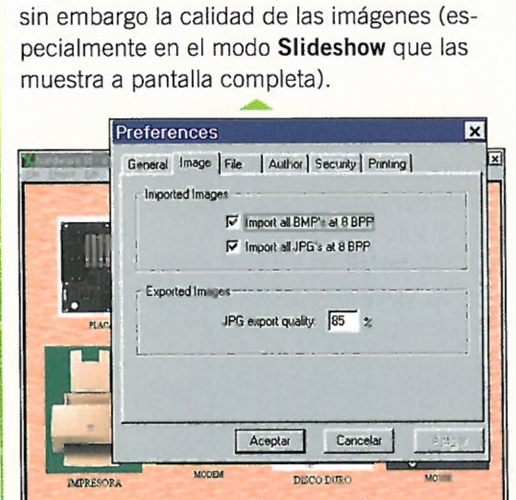


CÓMO IMPRIMIR

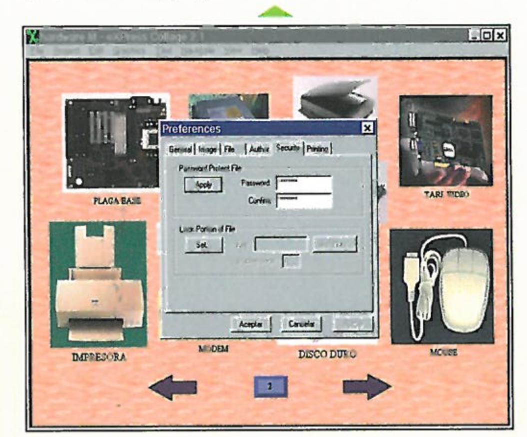
eXPress Collage Lite incorpora diversas opciones para la impresión de tus trabajos. Una de ellas es la típica File/Print Preview, con una vista previa de cómo quedará el documento una vez impreso. La pestaña Printing de Properties te permite definir los márgenes y la resolución de impresión.

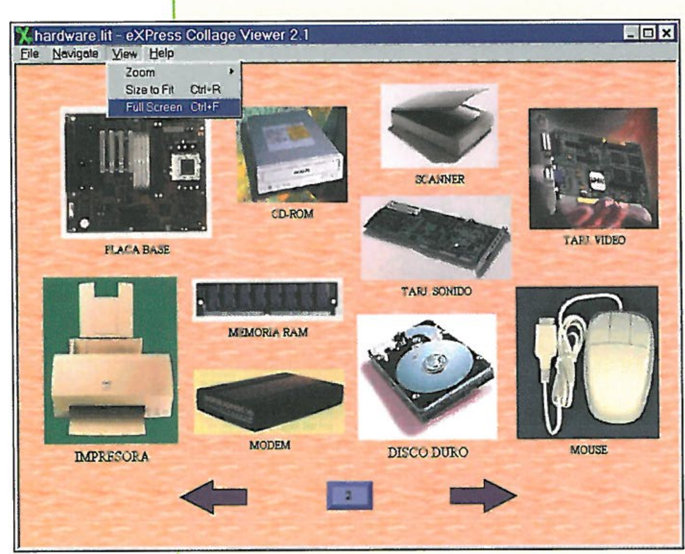


16 En las pestañas **Image** y **File**, en el mismo cuadro de diálogo **Preferences**, se definen las propiedades de compresión de los archivos LIT y las imágenes en formato JPG. Recuerda que también existen las opciones **Project/Optimization** y **Batch Operations** para minimizar el espacio que ocupará el documento final, comprometiendo sin embargo la calidad de las imágenes (especialmente en el modo **Slideshow** que las muestra a pantalla completa).



17 Existe la posibilidad de proteger el archivo con una contraseña para evitar su uso no autorizado. Esto se realiza en la pestaña **Security** de **Preferences**, tras pulsar el botón **Set**. La pestaña **Author** sirve para entrar los datos del autor del proyecto, los datos de contacto y si el trabajo contiene derechos de autor o *copyright*.





18 Para reproducir la presentación, podemos hacerlo o bien mediante el propio **eXPress Collage Lite**, o bien con **eXPress Collage Viewer**, incluido en el CD-ROM, o bien exportando el proyecto a un archivo EXE (a través de **File/Stand-alone Export**), que no es más que un ejecutable con el archivo LIT y el programa **eXPress Collage Viewer** incrustados en él. **eXPress Collage Viewer** permite la reproducción a pantalla completa, accediendo a **View/Full Screen**.



Riping DVD

EXTRACCIÓN DE VÍDEO DVD

SI AÚN CREES QUE LOS DVD DE SOBREMESA SON UNOS EQUIPOS DEMASIADO CAROS, SIEMPRE TE QUEDA LA POSIBILIDAD DE OPTAR POR UN DVD-ROM. LO INSTALAS EN TU ORDENADOR, CON LO QUE TIENES UN ESTUPENDO LECTOR DE DISCOS ÓPTICOS... Y, ADEMÁS, PUEDES SUBIRTE AL CARRO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS CON LOS DVD. Y NO NOS REFERIMOS SÓLO A LA POSIBILIDAD DE VER PELÍCULAS EN ESTE NUEVO FORMATO... AUNQUE QUIZÁ SEA ESE EL MAYOR ATRACTIVO PARA EL USUARIO.

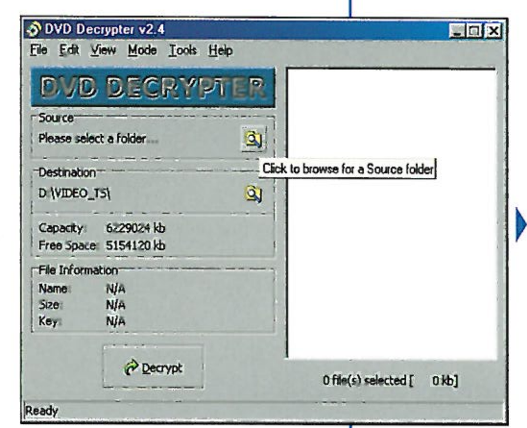
Hay que reconocer que el DVD se ha consolidado como el formato digital triunfador para tomar el relevo al antiguo vídeo. No han sido pocas las inversiones que se han hecho hasta dar con el DVD (*Digital Versatil Disc*), que bajo la apariencia de un disco compacto de los de toda la vida aúna una calidad excelente con otras ventajas muy apreciadas por los usuarios: no hay pérdida de calidad con el paso del tiempo y ocupa muy poco espacio.

Y con la popularización de este formato, llega la bajada de precios en sus reproductores. Atrás quedan los precios elevadísimos de los primeros reproductores: ahora puedes equipar tu ordenador con un DVD-ROM por poco más de lo que te cuesta un lector de CD-ROM, y además con más posibilidades. Una de ellas es, cómo no, poder ver películas en DVD. Claro que verlas en la pantalla del ordenador, por muy bueno que sea el monitor, jamás será lo mismo que hacerlo sentado en el sofá con una buena pantalla panorámica. Pero el DVD te puede hacer un buen servicio, con alternativas como hacer copias de seguridad de tus DVD más preciados.

Ya no es un sueño grabar tus películas en el disco duro para tener una copia de seguridad. Hay aplicaciones que lo hacen automáticamente, y que incluso reordenan los fragmentos que las medidas antipirateo desordenan para que puedas ver la copia en tu equipo. Así que ya lo sabes, puedes hacer copias de seguridad de tus DVD en el disco duro del ordenador, y verlas las veces que quieras sin mayores problemas que los que te puede dar el instalar estos pequeños programas, (y teniendo en cuenta que vas a necesitar unos cuantos megas de disco duro libre para almacenar la película).

Cine en tu ordenador

Si quieres hacer una buena copia de seguridad en tu disco duro, lo mejor es tomártelo con calma y asegurarse de que tienes suficiente espacio. Porque no necesitas más: DVD Decrypter se encarga de hacer el resto; sólo tienes que decidir dónde quieres que grabe la película. En pocos pasos grabarás tus DVD favoritos en el disco... aunque eso sí, el proceso requiere su tiempo.

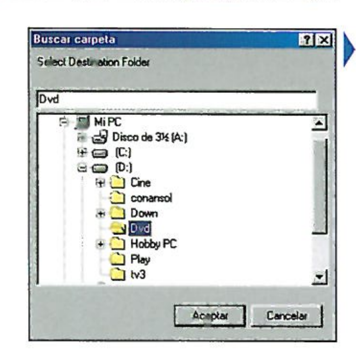


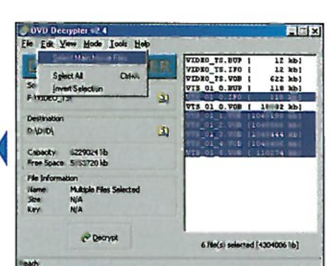
1 Cuando ejecutes por primera vez el programa **DVD Decrypter**, comprobarás que la interfaz de la pantalla principal es de lo más sencillo. Para empezar, basta con que pulses el icono de la carpeta en el apartado **Source** con el fin de indicarle al programa dónde está la película que quieres grabar en tu disco duro. Puedes navegar por tu ordenador para escoger el DVD-ROM; y recuerda, escoge la carpeta llamada **VIDEO**. Verás que aparecen muchos archivos con la extensión .VOB.

Please select a folder...

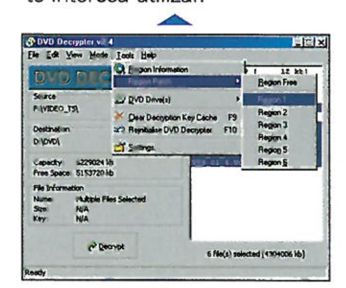
2 Ahora que ya has escogido la fuente, debes decidir en qué lugar se grabará la película en DVD. Pulsa el icono de la carpeta del apartado **Destination** y busca en tu disco duro una localización donde tengas suficiente espacio para grabar el DVD. Si no estás seguro del directorio en el que puedes efectuar la grabación, comprueba que en la parte inferior aparece un indicador que te muestra lo que ocupa el DVD y el espacio disponible en el lugar escogido.

3 Ahora podrías empezar la grabación. Pero echemos antes un vistazo a las demás opciones del programa, pues quizá quieras modificar alguna. Por ejemplo, si sólo quieres ver la película y ahorrarte los contenidos adicionales como tráileres, entrevistas, etc., puedes usar una opción muy interesante del menú **Edit** llamada **Select Main Movie Files**. Verás que quedan seleccionados sólo algunos archivos: son los que configuran la película en sí. Si quieres ahorrar espacio graba sólo esos archivos.





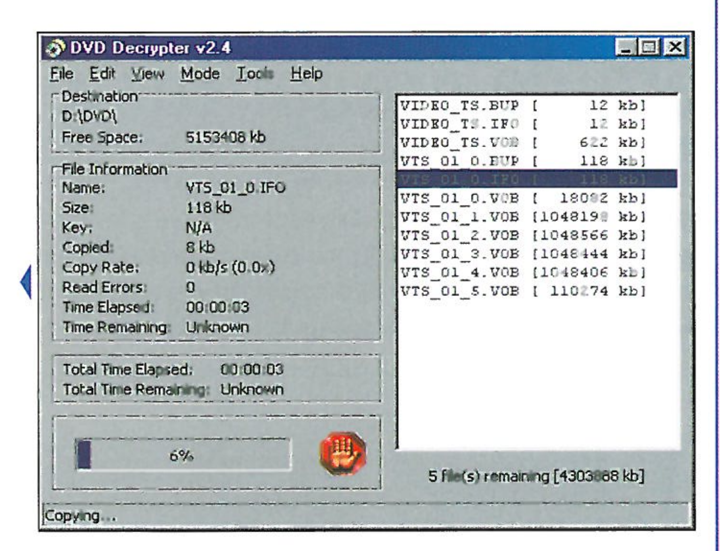
4 El menú **Tools** es el que contiene un mayor número de opciones. Si tu DVD está configurado como multisistema podrás averiguar la información de la región pulsando en **Region Information**. En **Region Patch** podrás configurarlo para la región que más te interese, desde la región libre a cualquiera de las otras seis; y en **Settings** podrás abrir las opciones propiamente dichas. Por ejemplo, puedes eliminar la **Macrovisión**, el multiángulo e incluso, si eres muy entendido, escoger el algoritmo que te interesa utilizar.

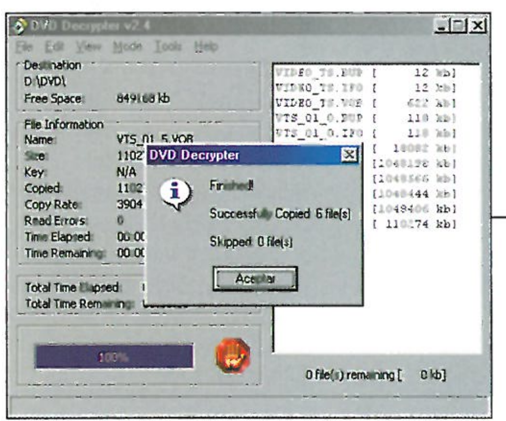


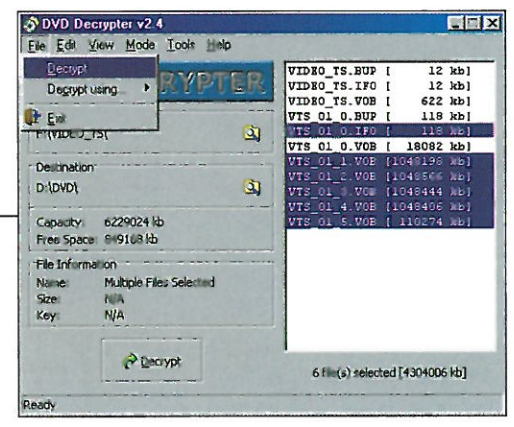
EL PROBLEMA CON LAS COMPRESIONES

Uno de los atractivos del DVD es su gran calidad de sonido e imagen. Cuando grabas una película en tu disco duro, quieres hacerlo con la mayor calidad posible. Se han hecho muchas pruebas hasta dar con el formato más adecuado para esta operación: el DivX, MPEG-4. Además de un gran formato de compresión, ofrece una elevadísima calidad de audio y vídeo. Las ventajas son obvias, si un film de dos horas cabe en un CD estándar y encima se ve bien, es lógico que este formato haya triunfado. Eso sí, el handicap del DivX es que sólo puedes verlo en tu ordenador y con los *codecs* adecuados.

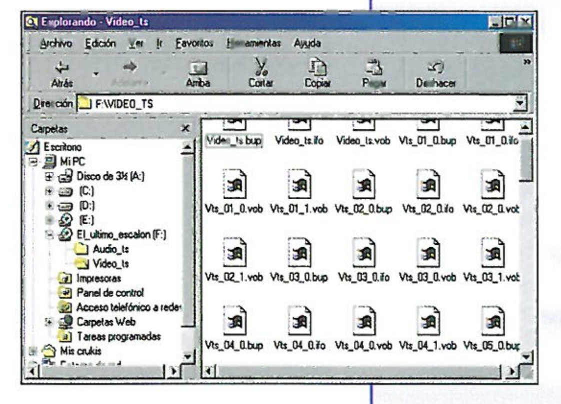
5 Pulsa el botón **Decrypt** y empezarás a grabar tu película. Durante toda la grabación tendrás acceso a una gran cantidad de información en **File Information**, desde el nombre del fichero que codificas a su tamaño, lo que llevas ya grabado, la velocidad de grabación, si se ha producido algún error o si el disco tiene algún defecto, etc. Y, por supuesto, te informa también de cuánto tiempo le resta al proceso.







6 Cuando acabe la grabación verás un pequeño mensaje con los ficheros grabados y los que haya podido saltarse debido a algún problema. Ahora, si quieres desencriptar la película, escoge otro directorio de destino (porque si no lo haces escribirá sobre los ficheros que acabas de grabar) y ve a **File/Decrypt**.



¿QUÉ ES CADA FICHERO?

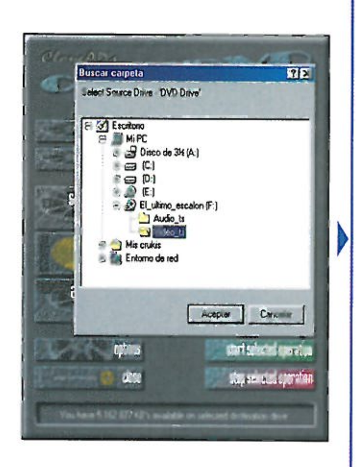
Puede que te encuentres con la duda, o la curiosidad, de querer saber qué ficheros componen un DVD, o quieras escoger tú mismo los ficheros que componen una película. Los DVD contienen dos tipos de archivos, almacenados en dos carpetas distintas, las de audio y las de vídeo. Las primeras no tienen mayor misterio, pero las de vídeo, las que contienen la película propiamente dicha, sí son interesantes, ya que contienen no sólo el film, sino los contenidos extra como escenas eliminadas, entrevistas a los actores y creadores y, según el DVD, un buen número de archivos extra.

Normalmente se trata de archivos con extensión .VOB, y su estructura es muy sencilla. Comienza con el término VTS, seguido de dos dígitos, que corresponden al título; y después dos dígitos más, la sección.

La película acostumbra a estar contenida en un solo título, normalmente el vts_01, mientras que los demás son extras. Eso sí, ninguna sección puede exceder los 0,99 gigas. Así, la película suele constar de varios ficheros de 0,99 gigas, aunque el último pueda ser algo menor. También verás otros archivos con la extensión .IFO. Éstos contienen la información de los archivos .VOB, es decir, indica cómo debe ser reproducido el DVD según el idioma, los subtítulos, etc. Los archivos con extensión .BUP son las copias de seguridad de los .IFO, para evitar problemas en el supuesto de que alguno de estos se corrompiera. Por lo tanto, es muy importante que cuando copies tus DVD en tu disco duro también copies los ficheros .IFO, ya que de no hacerlo no podrás reproducir correctamente la película.

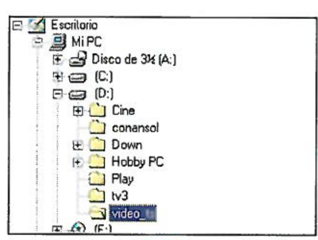
Otra manera de grabar tus películas

La grabación de un DVD en el disco duro tampoco es tan difícil. Eso sí, necesitas un programa que descifre el algoritmo con el que las películas están protegidas. Con CladDVD podrás configurar algunas opciones adicionales que otros programas similares no contemplan, como cambiar la clave de codificación en el caso de que alguna no funcione, o eliminar extras como la macrovisión o el multiángulo. Es una de las mejores maneras de hacer las copias de seguridad de tus DVD.



1 Cuando abras el programa, verás que los pasos previos son muy similares a los del ejercicio anterior: escoger la unidad de DVD-ROM y la carpeta de destino. Pero antes de empezar deberás configurar las opciones a tu gusto. Para ello, ve a **Options**. Una de las más importantes es **Skip Multi-Angles**. Algunas películas tienen la opción de escoger diversos ángulos de filmación en determinadas escenas, pero si no desactivas esta opción todos los ángulos se grabarían seguidos y, por lo tanto, los verías dos o tres veces al reproducir el DVD.





2 Entre las otras opciones puedes elegir si quieres que el DVD sea multi-región (existe la región 0, que pueden reproducir todos los DVD del mundo), si quieres cambiar el algoritmo de reproducción en orden. (Si codificas una película y se ve desordenada, cambia de clave de ordenación hasta que des con la adecuada). Otra opción es la eliminación de la **Macrovisión**, pero como verás en las mismas opciones sólo es necesaria si vas a ver el film a través de una pantalla de televisión. Elige las opciones que necesites y pulsa **Save New Options**.

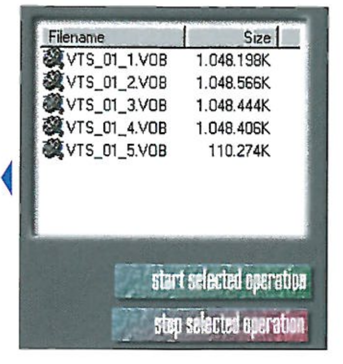


3 Ahora, escoge el dispositivo de origen, es decir, tu DVD-ROM, y el directorio de destino. Si no quieres tener problemas, crea en la raíz del disco duro escogido una carpeta llamada **video_ts**, el mismo nombre que tiene la carpeta de origen en el DVD y haz que se graben en ese directorio los archivos del DVD.



4 Y ahora, escoge qué quieres grabar. Tienes dos opciones, o grabas la película propiamente dicha o grabas todo el contenido del disco. Para ambas opciones sólo tienes que apretar un botón. **Select DVD movie** te ahorrará el trabajo de buscar uno a uno los archivos del DVD, y **Select Full DVD** tampoco deja lugar a las dudas: seleccionará para grabar todos los archivos que contenga el DVD, creando una copia exacta en tu disco duro.

5 Y ahora, el paso definitivo. Sea cual sea la opción que has escogido, ya puedes empezar a grabar. Para ello debes pulsar el botón situado debajo de la ventana, **Start Selected Operation**. El proceso dura un buen rato y "absorbe" de forma espectacular el trabajo que es capaz de llevar a cabo el procesador. Así que es preferible no trabajar con otras aplicaciones mientras se lleva a cabo el proceso.



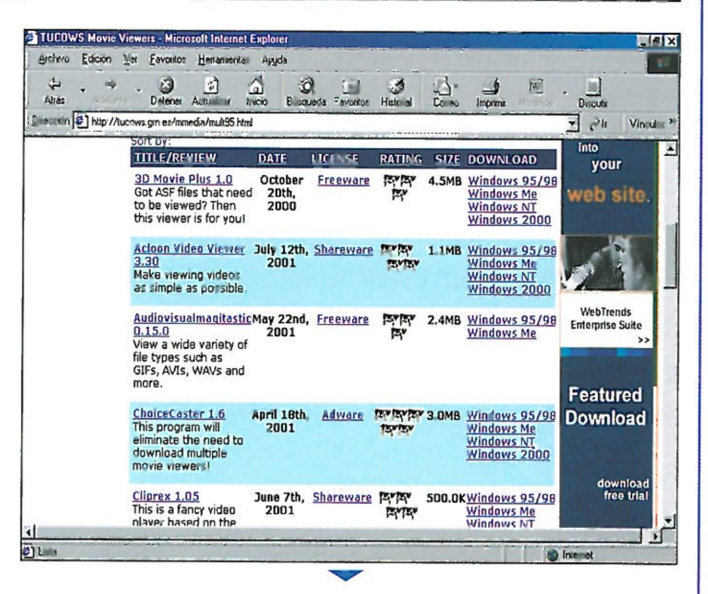
6 ¿Y si sólo quieres el tráiler, el *Cómo se hizo*, o alguno de los extras? Con **CladDVD** también puedes grabar en tu disco duro un solo archivo, el que desees, sin tener que grabar el resto de información. Para ello puedes utilizar la tercera opción de selección, **Advanced Select**, que te permite escoger el archivo concreto que te interesa grabar.

7 Una vez lo tengas seleccionado, puedes ir a **Options**, donde podrás escoger si quieres que sea multi-región, o cambiar la clave de encriptación, grabar las nuevas opciones y pulsando **Start Selected Operation** comenzará el proceso.



8 Pero, ¿cómo saber cuál es el archivo que buscamos? No es una ciencia exacta, (es más, puede resultar una misión imposible), y tal vez para determinados extras tengas que ir probando. Además, ahora se ha puesto cada vez más de moda que los DVD tengan dos discos, uno para la película en sí y el otro sólo para extras, así que en este caso al menos puedes acotar la búsqueda. Además, siguiendo las indicaciones de uno de nuestros recuadros puedes hacerte una idea bastante clara del código empleado para nombrar los capítulos y extras de un film.





9 Ahora que ya tienes el DVD, o el fragmento que te interesaba en tu disco duro, sólo te falta reproducirlo para poder disfrutarlo en tu ordenador. Normalmente los reproductores ya incluyen software adecuado para ver las películas, pero la Red está llena de reproductores para que puedas escoger el que más te guste. Desde los programas de **Microsoft** o los clásicos, como **QuickTime**, a programas *freeware*, la oferta es amplísima.

¿Y EL AUDIO?

En este capítulo sólo hemos hablado de cómo grabar los ficheros de imagen. Pero has de tener en cuenta que puedes encontrar problemas en otro frente, el del audio. Los ficheros .VOB también contienen audio, numerados del *stream* 0 (0x80) al *stream* 9 (0x89). Normalmente, un reproductor busca el primer *stream*, el 0, pero algunos .VOB no lo tienen, y empiezan directamente en el 1. El único modo de arreglarlo es renombrar estos ficheros, cambiar el 0x81 o superior por el 0x80, y así sucesivamente, para que el reproductor no tope con ningún problema y sepa dónde empieza el audio.





Por buen camino

TRAZADORES DE PAQUETES

¿INTENTAS VISITAR UN SERVIDOR QUE, EN ESE PRECISO MOMENTO, NO FUNCIONA? DESPUÉS DE VARIOS MESES DE NAVEGAR POR LA RED, ES FÁCIL OLVIDAR QUE ESTAMOS ACCEDIENDO A SERVIDORES SITUADOS EN CUALQUIER LUGAR DEL PLANETA. PARA LLEGAR HASTA ELLOS HACE FALTA PASAR POR MUCHOS LUGARES... Y PUEDE QUE ALGÚN CORTE O CONGESTIÓN INESPERADOS NOS IMPIDAN LLEGAR A TIEMPO AL DESTINO.



Internet es una red inmensa de ordenadores unidos entre sí por millones de circuitos de comunicaciones. Los ordenadores, conocidos como servidores o *hosts* tienen sus propietarios, que suelen ser proveedores acceso, hospedaje de páginas web, correo y otros servicios (también conocidos como *hosting)*. Los circuitos, por su parte, también tienen sus propietarios, normalmente compañías operadoras (los *carriers*). Además de circuitos y *hosts*, en la Red también encontramos *routers* (enrutadores o pasarelas), que en el fondo también son ordenadores, pero especializados en la tarea de enviar datos de un lugar a otro por el mejor camino.

COMO EN LA CARRETERA

Cualquiera de estas máquinas puede fallar y provocar un colapso parecido al que se produce en las carreteras o autopistas cuando un vehículo se avería. Como ocurre en la carretera; también en Internet cuanto más largo sea el viaje más posibilidades existen de toparse con un incidente. Si un servidor de destino no responde no quiere decir que ese servidor esté fallando, sino que cualquier *host* o *router* que está en el camino no responde o está colapsado. Además, cuantas menos máquinas te separen del destino, más rápida será la comunicación. Así es frecuente encontrarse con páginas que ofrecen sitios alternativos, llamados *mirror* (o espejo). La intención es que selecciones uno de estos (el más cercano) con lo que se conseguirá reducir el número de *hosts* y *routers* entre el origen y el destino de la comunicación.
Para saber si hay problemas en tu camino, existe una herramienta universal: el **Trace Route**, que consiste en un listado de las máquinas por las que pasas hasta llegar al destino y la velocidad de respuesta de cada una de ellas. Así, si hay problemas, mirando el listado del **Trace Route** sabrás en qué punto está el fallo.
Te proponemos dos programas para realizar estos trazados. Uno es gráfico y presenta los caminos en un mapa, con las respuestas de cada máquina en un listado. El segundo es más austero, pero contiene todo lo necesario para conocer el rendimiento de los caminos que los paquetes recorren en la Red.

Un clásico mejorado

La versión Express del conocido programa NeoTrace tiene todo lo necesario para saber si tus conexiones van o no por buen camino. Tal como sucede en la versión profesional del programa, NeoTrace Express también presenta de forma gráfica, en un mapa, el lugar por donde pasa la conexión hasta llegar al servidor de destino. También podrás verla en modo texto, para saber el nombre exacto de los servidores por los que has pasado.

1 Tras instalar el programa debes indicarle la ciudad desde la que te conectas. Hace falta que estés conectado a Internet, porque el programa se conecta con los servidores de **NeoTrace** para determinar la posición de la ciudad en el mapa. Para escribir la ciudad, pulsa **Next** en la ventana **NeoTrace Express – Home Location**. En la siguiente ventana, selecciona el país y teclea la ciudad. Pulsa **Next** de nuevo y una tercera ventana confirmará el fin del proceso.



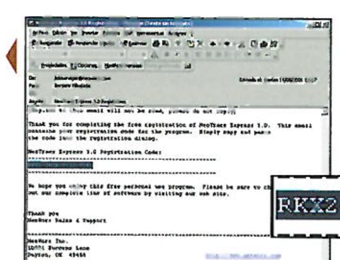
2 Ahora necesitas un número de registro. Pulsa el botón **Register** de la ventana **NeoTrace Express Registration** y se abrirá el navegador (también hace falta estar conectado, porque conseguirás el número en la web del fabricante y a través de correo electrónico). En el navegador aparece una página del web de **NeoWorx**. Pulsa en el icono **Get Express Free**!.



3 Indica tu dirección de correo en el espacio **Fill in your email address** de la página web que aparece a continuación y pulsa el botón **Submit** para enviarla. A continuación verás una página que confirma el envío del número de registro a tu buzón.



4 Abre el programa de correo y chequea la cuenta que has facilitado en el web de **Neoworx**. Encontrarás un nuevo mensaje con el asunto **NeoTrace Express 3.0 Registration**. En el texto, entre dos líneas de guiones, aparece el número de serie que necesitas. Mediante un "copiar y pegar" puedes pasarlo a la ventana **Neotrace Express Registration**. Finalmente, pulsa el botón **Continue** para usar el programa por primera vez.



RKX2-JKXR-UCZZ-U3EX



5 Cada vez que utilices el programa, la primera ventana es la **NeoTrace Express Target Entry**. Aquí debes teclear la dirección del servidor de destino, para conocer por donde pasa tu conexión hasta llegar a él. Pulsa el botón **Trace** para iniciar el proceso.



6 Se abre la ventana principal de **NeoTrace Express**. En ella aparece tu ciudad de origen en el mapa. En la barra de estado puedes ver cómo transcurre el proceso: la detección de los servidores y los PING para averiguar si éstos responden o no.

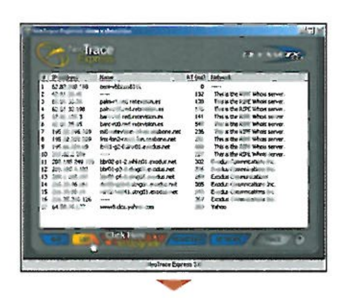


PING

Es el acrónimo de Packet Internet Groper. Fue diseñada en 1983 por Mike Muss y se trata de la utilidad más básica y popular para determinar si un servidor de Internet está accesible. Funciona enviando un paquete al servidor especificado y esperando una respuesta. El tiempo de respuesta determina si el servidor está en funcionamiento y a qué velocidad responde.

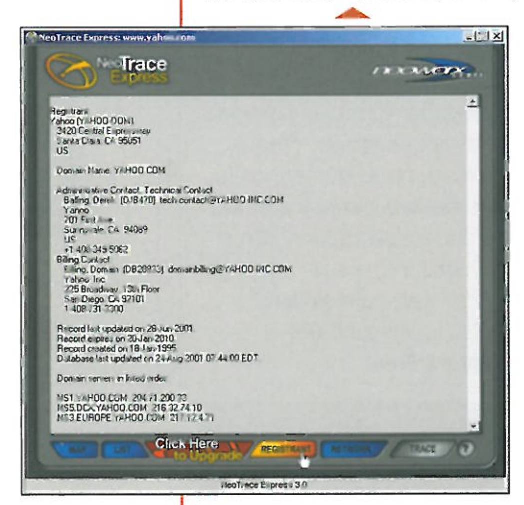


7 Cuando el proceso ha terminado, aparece el mapa con los "caminos" físicos de la Red por los que pasa tu conexión. Si sitúas el cursor sobre el mapa, éste cambiará por una lupa, que sirve para ampliar cualquier zona (zoom) pulsando el botón principal. Para mover el mapa cuando no cabe en la ventana, debes mantener pulsado el botón principal; el cursor se convierte en una mano que te permite moverlo.



8 En la parte inferior de la ventana se encuentran los botones para acceder a los apartados de información que ofrece el programa. Por defecto está activado el mapa (botón **Map**). Si pulsas **List** verás la lista de servidores, una réplica en texto de lo que aparece en el mapa. En la columna **RT (ms)** está el tiempo de respuesta de cada servidor.

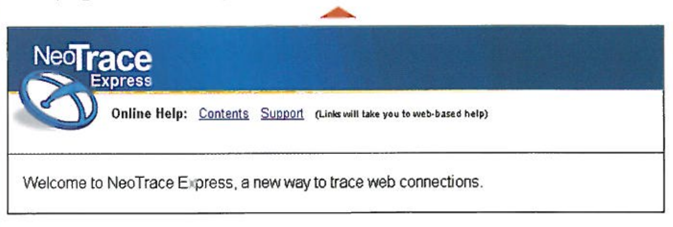
9 El botón **Registrant** sirve para saber quién es el propietario del servidor. **NeoTrace Express** consulta esta información en los servidores donde se registran los dominios. Así que, en realidad, sabes quién registró el dominio del servidor que visitas (Yahoo!, en el ejemplo).



10 **Network** es una sección similar a la **Registrant**, pero en este caso la información se corresponde al propietario de la red a la que el servidor está conectado. **NeoTrace** "sabe" quién es porque consulta el titular de la dirección IP del servidor a IANA, el organismo que las asigna.



11 Para probar con un nuevo servidor, basta con que pulses el botón **Trace** de nuevo, y se abrirá la ventana inicial del programa. El botón que contiene un interrogante abre una página web de ayuda.





12 **NeoTrace Express** se integra con **Microsoft Internet Explorer** (a partir de la versión 5), al que puedes añadirle un nuevo botón en la barra de herramientas. Pulsa con el botón derecho sobre la barra de herramientas del navegador y elige **Personalizar**. En la lista **Botones disponibles**, selecciona el **NeoTrace It!** y arrástralo a la posición que desees de la lista **Botones de la barra de herramientas**. Una vez instalado, cuando lo pulses, obtendrás un *trace* automático del servidor visitado con **Internet Explorer**.

IANA

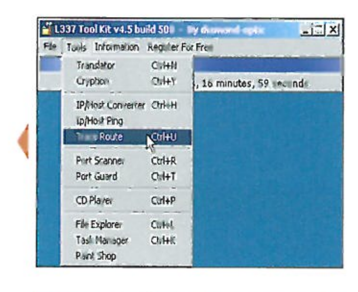
Internet Assigned Numbers Autority (www.iana.org) es la sociedad encargada de conceder las direcciones IP. Si un proveedor necesita direcciones IP para sus servidores, las suele pedir a la operadora de comunicaciones que le suministra los circuitos con Internet. Las operadoras, a su vez, las piden a los registros regionales de IANA:

- **APNIC (Asia-Pacific Network Information Center, www.apnic.net)**
- **ARIN (American Registry for Internet Numbers, www.arin.net)**
- **RIPE NCC (Réseaux IP Européens, www.ripe.net)**

Tool Kit: con toques muy profesionales

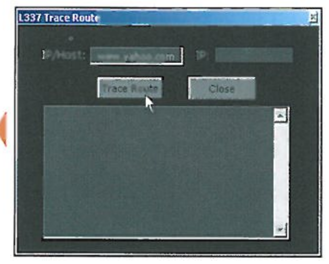
Tool Kit cuenta con una herramienta, el trace route, que sirve para averiguar los lugares por los que pasa tu conexión hasta llegar al servidor. Pero además también podrás convertir los nombres de servidor en su dirección IP equivalente, enviar paquetes PING o escanear los servicios en marcha en un servidor.

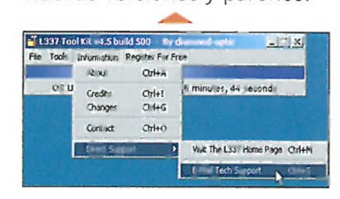
1 **Tool Kit** aparece en pantalla como una barra de menú y nada más. Todas las opciones que necesitas usar normalmente están en la entrada **Tools** del menú.



2 En **Information** están los créditos del programa, así como los enlaces hacia la página web del autor y una dirección de correo electrónico de soporte. Es un programa con cambios frecuentes; si vas a usarlo, no está de más que eches un vistazo al web para conseguir nuevas versiones y parches.

3 Empezaremos por la utilidad **Trace Route**. Se encuentra en el menú **Tools/Trace Route** y también se abre pulsando las teclas **Control+U**. Se abrirá la ventana correspondiente a la herramienta, y sólo tienes que escribir el nombre del servidor de destino y pulsar el botón **Trace Route**.

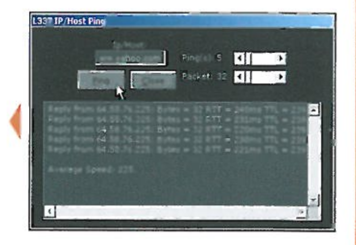


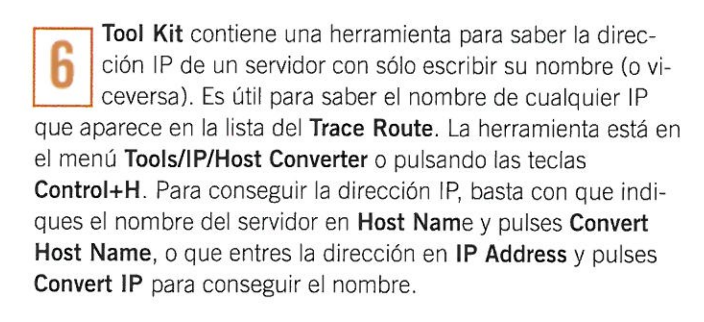




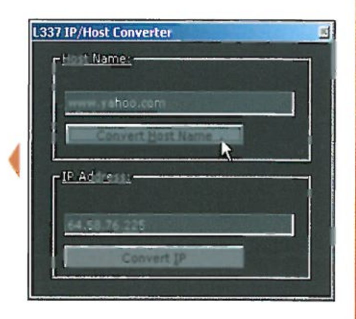
4 El programa responde con la dirección IP del servidor de destino. A continuación, en el cuadro inferior, aparece la lista de máquinas por las que hay que pasar hasta llegar al destino. La información es mínima: sólo la dirección IP de cada máquina (o servidor). Pero la IP es suficiente para poder averiguar luego más cosas. Por ello, **Tool Kit** ofrece otras herramientas. Uno de los objetivos de tu *trace route* puede ser saber las razones por las que no responde el servidor de destino. Para saberlo, no hay nada como el PING.

5 La herramienta **Ping** está en el menú **Tools/IPHost Ping**. El primer paso es entrar el nombre de servidor y seleccionar la cantidad de *pings* que se van a enviar, así como el tamaño de cada paquete. Por defecto aparece 32 bytes, y cambiarlo sirve para saber con qué medida el servidor responde mejor. Para realizar los *ping* hay que pulsar el botón **Ping** y esperar. En el cuadro aparece la velocidad de respuesta de cada *ping* y, al final, el promedio.





6 **Tool Kit** contiene una herramienta para saber la dirección IP de un servidor con sólo escribir su nombre (o viceversa). Es útil para saber el nombre de cualquier IP que aparece en la lista del **Trace Route**. La herramienta está en el menú **Tools/IP/Host Converter** o pulsando las teclas **Control+H**. Para conseguir la dirección IP, basta con que indiques el nombre del servidor en **Host Name** y pulses **Convert Host Name**, o que entres la dirección en **IP Address** y pulses **Convert IP** para conseguir el nombre.



MTU

La Maximum Transmission Unit se corresponde al tamaño del mayor paquete, medido en bytes, que es capaz de transmitir una red. Cualquier mensaje mayor que el MTU es repartido en varios paquetes, cosa que perjudica la velocidad de transmisión. Una forma de saber el MTU de un servidor es enviando PING de diferentes tamaños, empezando por uno grande, hasta que la velocidad de respuesta aumenta.

La ITV del PC

MCAFEE UTILITIES

MCAFEE PRESENTA UNA MAGNÍFICA SUITE DE UTILIDADES PARA HACER QUE LAS TAREAS DE MANTENIMIENTO DE TU PC SEAN MUCHO MÁS POTENTES Y EFECTIVAS. ESTAS APLICACIONES SON LA LLAVE PARA ENTRAR EN LO MÁS OCULTO DE TU MÁQUINA CON EL FIN DE DIAGNOSTICAR Y REPARAR A TIEMPO GRAN CANTIDAD DE PROBLEMAS EN TU ORDENADOR, CONSIGUIENDO UN SISTEMA OPERATIVO MÁS ESTABLE Y MAYOR SEGURIDAD PARA TUS DATOS. SIGUE NUESTROS CONSEJOS Y TU PC TE LO AGRADECERÁ.

Cuando se acaba de comprar un PC con el sistema recién instalado, Windows funciona de maravilla: rápido, eficiente y sin problemas. Sin embargo, con el paso del tiempo, y a medida que se van instalando programas que llenan el disco duro, el sistema pierde velocidad y estabilidad. Éste es uno de los inconvenientes principales con el que el usuario de informática de hoy en día aún tiene que combatir. En efecto, cualquiera ha experimentado fallos inesperados en las aplicaciones, lamentando no guardar con mayor frecuencia el documento en el que se estaba trabajando, o se ha encontrado con algunas de las famosas e indescifrables pantallas azules que muestran un error crítico de sistema.



Por ello resulta más aconsejable tomar algunas medidas de ajuste y mantenimiento del PC, algunas de ellas accesibles desde las opciones típicas de Windows: ejecutar **Scandisk** tras cada cierre inadecuado del sistema, desfragmentar el disco duro, hacer copias de seguridad de los datos más importantes o desinstalar los programas que no se vayan a utilizar.

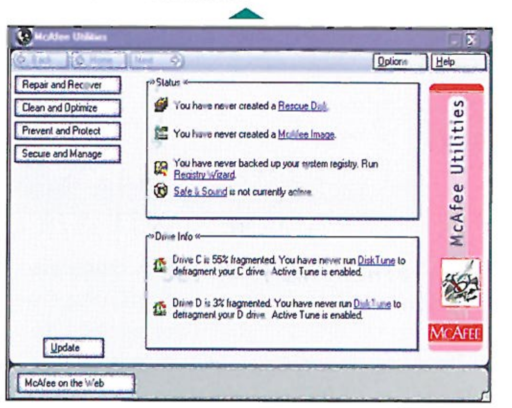
McAfee ha tomado una postura combativa contra esta situación presentando **McAfee Utilities**, una *suite* de utilidades que puede hacer que el mantenimiento del PC sea más efectivo y potente. Las distintas aplicaciones incluyen funciones no incorporadas por Windows, como por ejemplo la posibilidad de restablecer la configuración del sistema a una situación anterior, crear copias de seguridad en **archivos de volumen**, diagnosticar y reparar numerosos problemas de los discos y el hardware, o proteger la estabilidad de las aplicaciones.

Las utilidades de la *suite* están distribuidas en cuatro grandes grupos: **Repair and Recover**, **Clean and Optimize**, **Prevent and Protect** y **Secure and Manage**. Realizarás un recorrido por cada uno de ellos, para que conozcas las bases de su funcionamiento.

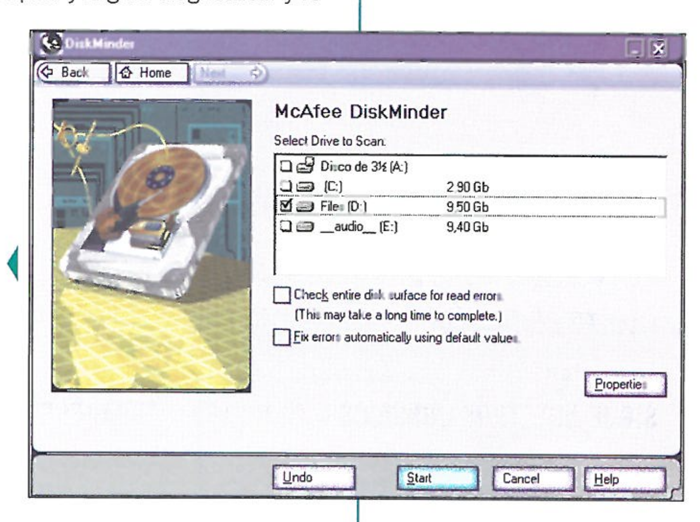
Reparar y recuperar

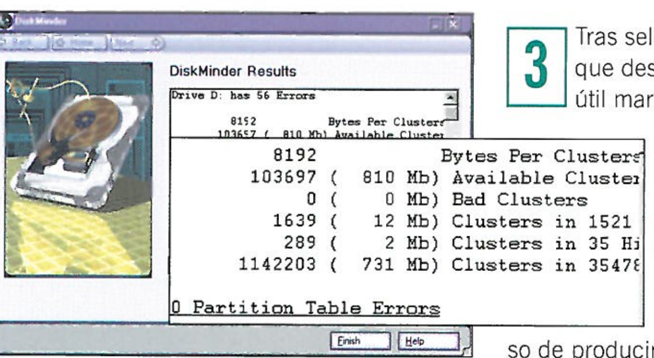
A medida que utilizas tu PC, la información en el disco duro va cambiando (a causa de la instalación de nuevos programas, operaciones con archivos y carpetas, etc.). En circunstancias ideales, todos esos programas y archivos coexisten de forma pacífica, sin interferencias ni intrusiones; pero por desgracia, esto no es siempre así, dando lugar a menudo a pérdida de archivos, ajustes de Windows poco eficientes o corrupción de datos. Las utilidades Repair and Recover de McAfee pueden ayudarte a resolver este tipo de problemas.

1 Puedes iniciar cualquiera de las utilidades de McAfee desde **McAfee Utilities Central**. Para lanzar su ventana, selecciona a través del menú **Inicio/Programas/ McAfee Office/McAfee Utilities/McAfee Utilities Central**. También tendrás un acceso directo en el escritorio.



2 Pulsa el botón **Repair and Recover** para acceder a este grupo de utilidades. La primera de ellas, **DiskMinder**, permite de un modo sencillo, rápido y seguro diagnosticar y reparar problemas existentes o potenciales en tus discos (discos duros, disquetes, etc.). Es un método más completo y con resultados más eficaces de lo que se consigue con el programa **ScanDisk** de Windows.

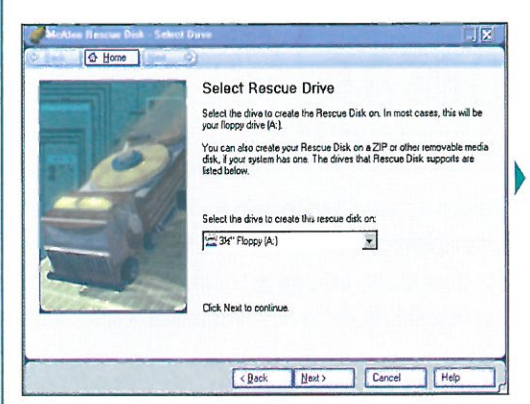




3 Tras seleccionar la unidad o unidades que desees comprobar, pulsa **Start**. Es útil marcar previamente la casilla **Fix errors automatically using the default values** para que **DiskMinder** repare los errores sin avisar cada vez. Eligiendo la opción **Create an undo file** es posible revertir las correcciones en caso de producirse algún resultado inesperado.

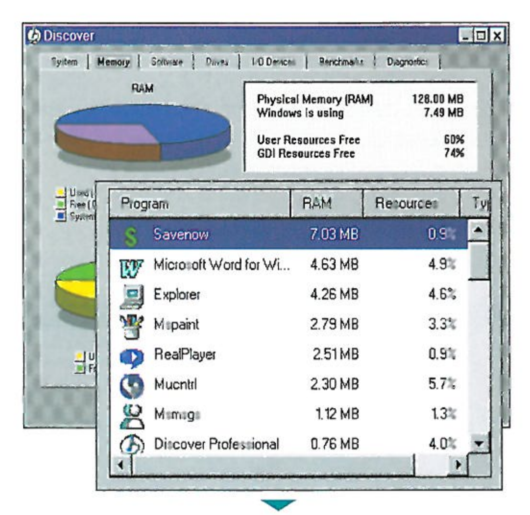
4 Otra utilidad de **Repair and Recover** es **McAfee Image**. Pulsa el botón **Home** para llegar a la pantalla principal de **McAfee Utilities** y luego haz clic en **McAfee Image**. Mediante esta herramienta podrás hacer capturas del contenido actual de las zonas más críticas de tus discos duros (sector de arranque, tablas de partición, información FAT), para así volver a restablecerlas en caso de fallo de los discos. La imagen se guardará en un archivo especial llamado **mcimage.dat**.





5 **Rescue Disk** permite crear un disco de inicio de emergencia con el que es posible arrancar el PC en caso de existir problemas con el arranque del disco duro. Dicho disco contiene lo necesario para recuperar el sistema por medio de utilidades como **DiskMinder**, o las imágenes creadas mediante **McAfee Image**. Para crear el disco, pulsa **Next** en la primera pantalla del asistente y selecciona la unidad donde ubicarlo (unidad de disquete, unidades extraíbles Zip, etc.), pulsa **Next** de nuevo y por último **Finish**.

6 Otra herramienta de **Repair and Recover** es el programa denominado **First Aid**. Éste detecta los problemas más comunes ya sean de hardware, software o de configuración. Puedes testear componentes y periféricos de modo independiente (sonido, impresora, módem...) pulsando sobre el que desees en el dibujo, o bien hacer un análisis completo haciendo clic sobre la opción **Check-Up**.



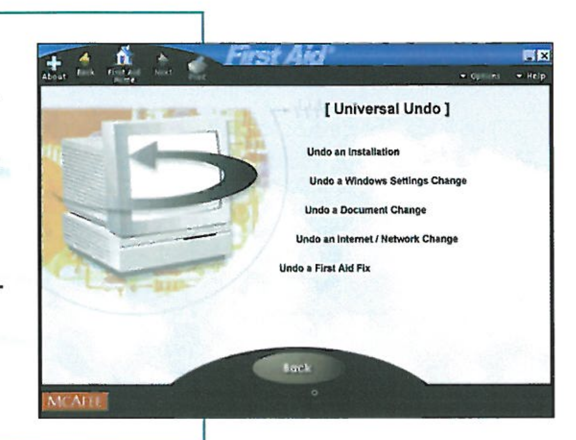


7 La utilidad **Discover Pro** proporciona gran cantidad de información sobre el funcionamiento de tu sistema. Incluye las características básicas de los principales componentes del PC (en la pestaña **System**), el uso de la memoria RAM (pestaña **Memory**), el **Software** en ejecución, los periféricos... Además, permite cuantificar el rendimiento del sistema en **Benchmarks**, y hacer una serie de pruebas para testear distintos componentes a través de **Diagnostics**.

8 La última utilidad del grupo, **Undelete**, facilita la recuperación de archivos borrados incluso habiéndose vaciado de la **Papelera de reciclaje**. Esto es posible únicamente si los sectores del disco duro donde se ubicaba el archivo no han sido ocupados por nueva información. Para llevar a cabo la recuperación, selecciona la carpeta en el explorador de la izquierda: en el panel superior aparecerá el contenido actual de dicha carpeta y en el inferior los archivos eliminados con el grado de posibilidad de recuperación. Tras seleccionar el archivo, basta con pulsar el botón **Undelete**.

EL GUARDIÁN DEL PC

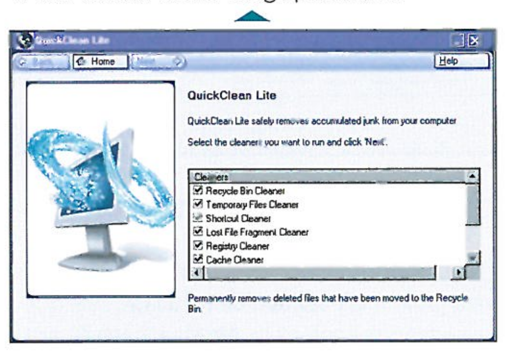
McAfee Utilities instala un componente residente en memoria llamado McAfee Guardian, cuyo icono, con el dibujo de un castillo, puedes ver en la barra de herramientas. Este programa monitoriza los cambios que se producen en tu ordenador, ya sea cuando instalas programas nuevos, cuando se cambia la configuración de Windows o bien al modificar cualquier documento.
First Aid contiene la función Universal Undo, que es capaz de restablecer un estado previo de tu PC (eliminando los cambios efectuados cuando éstos ocasionan problemas), mediante el sencillo menú mostrado en la figura.

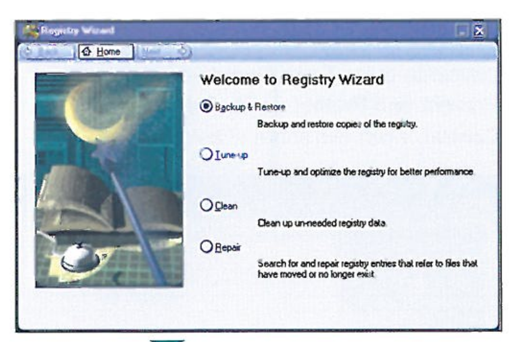


Limpia y optimiza

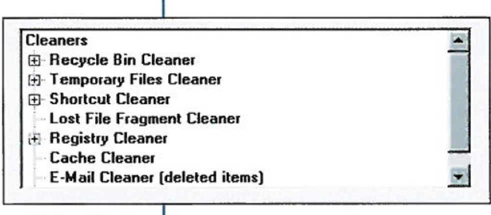
Clean and Optimize es un conjunto de utilidades que se encarga de mantener y optimizar tu PC para asegurar el máximo rendimiento. A través de ellas será posible liberar el disco duro de archivos inservibles, reducir la fragmentación de ficheros en tiempo real y mantener el registro de Windows optimizado y libre de problemas.

1 Para acceder a este grupo de utilidades desde **McAfee Utilities Central**, pulsa el botón **Home** y luego haz clic sobre **Clean and Optimize**. El primer programa es **QuickClean Lite**, que es capaz de eliminar aquellos archivos innecesarios que desaprovechan el espacio en tu disco duro. En la primera pantalla, su asistente te permite elegir qué elementos de la lista deseas borrar. Luego pulsa **Next**.

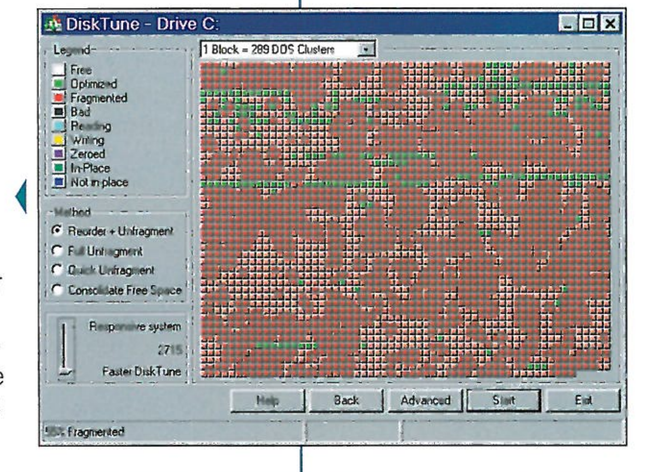




2 La opción **Shredding** elimina los archivos sin posibilidad de posterior recuperación. Tras pulsar **Next**, **QuickClean Lite** se encarga de analizar tu sistema para determinar qué archivos es posible eliminar sin riesgos. Finalmente, pulsa **Clean**.



3 El siguiente programa es **DiskTune**, que es una utilidad de desfragmentación de discos. Tras escoger la unidad o unidades que desees, puedes elegir entre varios niveles de desfragmentación: **Reorder an Unfragment** (organización completa y ordenada de archivos), **Full Unfragment** (desfragmentación completa), **Quick Unfragment** (incompleta pero mucho más rápida) o **Consolidate Free Space** (solamente desfragmenta el espacio libre del disco). El deslizador inferior permite decidir el grado de rapidez de **Disk Tune**, a costa de que éste ocupe más recursos del PC durante la tarea.



4 La utilidad **Registry Wizard** mantiene y repara la base de datos del registro de Windows. Contiene varias funciones: **Backup & Restore** (para crear una copia de seguridad del registro), **Clean** (para eliminar los componentes innecesarios), **Repair** (repara o elimina los componentes erróneos) y **Tune-up** (optimiza los ajustes del registro para un rendimiento optimizado).

DESFRAGMENTACIÓN PERIÓDICA

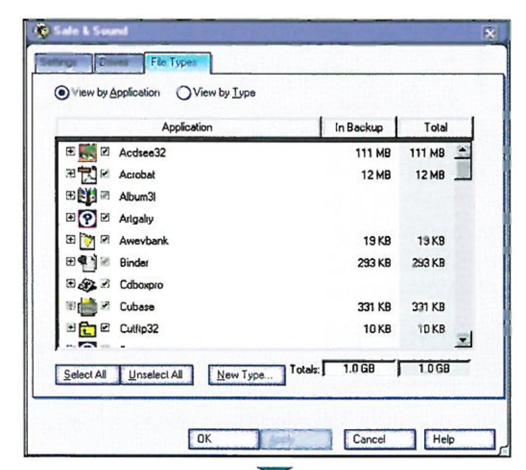
A medida que añades, eliminas o modificas los archivos de tu PC, éstos se van fragmentando en el disco duro; lo que significa que su información no se ubica en regiones contiguas, sino que se divide en segmentos repartidos a través del disco. Por ello, el PC tardará más tiempo en localizar y leer todos los segmentos que componen cada archivo, lo que repercute en el rendimiento global de la máquina. Es conveniente, pues, desfragmentar el disco duro periódicamente, sobre todo cuando la fragmentación alcanza niveles superiores al 2 ó 3 por ciento (puedes ver los porcentajes en la pantalla principal de McAfee Utilities Central). También dispones de la herramienta Active Tune (configurable por medio de Options/Settings), que previene la fragmentación a tiempo real.

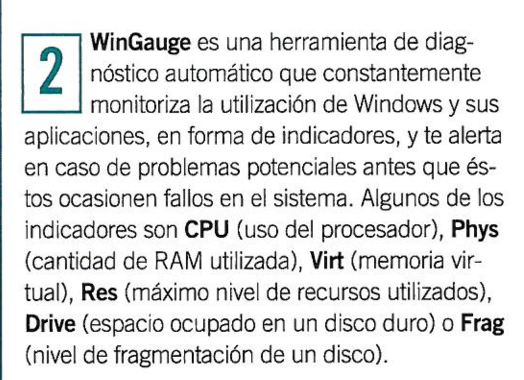
Prevenir y proteger

Entre las utilidades Prevent and Protect se encuentran aquellas relacionadas con la estabilidad del sistema y la seguridad de los datos más importantes. Dispone de aplicaciones para crear copias de seguridad o *backups*, monitorizar el sistema para prevenir problemas potenciales antes de que ocurran o restablecer una aplicación que presenta un error crítico.



1 Cuando se presenta un fallo en una aplicación determinada que hace peligrar su funcionamiento, automáticamente se lanza **Crash Protector**, que muestra el cuadro de diálogo de la imagen. El botón **Close Application** cierra la aplicación afectada, mientras que **AutoFix** es capaz, en la mayoría de los casos, de reactivarlo de modo que, como mínimo, te permita guardar tus datos. A veces es posible incluso seguir trabajando con la aplicación.





2 **WinGauge** es una herramienta de diagnóstico automático que constantemente monitoriza la utilización de Windows y sus aplicaciones, en forma de indicadores, y te alerta en caso de problemas potenciales antes que éstos ocasionen fallos en el sistema. Algunos de los indicadores son **CPU** (uso del procesador), **Phys** (cantidad de RAM utilizada), **Virt** (memoria virtual), **Res** (máximo nivel de recursos utilizados), **Drive** (espacio ocupado en un disco duro) o **Frag** (nivel de fragmentación de un disco).

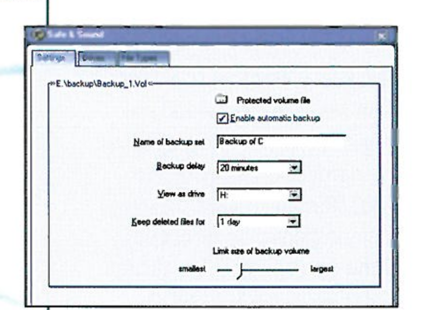
3 Normalmente, al borrar un archivo desde una aplicación de 16 bits de Windows (o incluso de MS-DOS) éste no va a parar a la **Papelera de reciclaje**, sino que se elimina por completo. **McAfee Trash Guard** es un sistema de protección que habilita la **Papelera** en estos casos. Para activarlo, simplemente pulsa **Trash Guard** en el grupo **Prevent and Protect** de **McAfee Utilities Central**, y haz clic sobre el botón **Enable**.

4 Para la creación de *backups*, **McAfee Utilities** viene equipado con el potente **Safe & Sound**. Puedes crear una nueva copia de seguridad eligiendo el tipo **Protected volume file**, que es el más fiable y mantiene la estructura de los sectores del disco duro, o bien el tipo **Folder** que simplemente copia los datos.



ACTUALIZACIONES

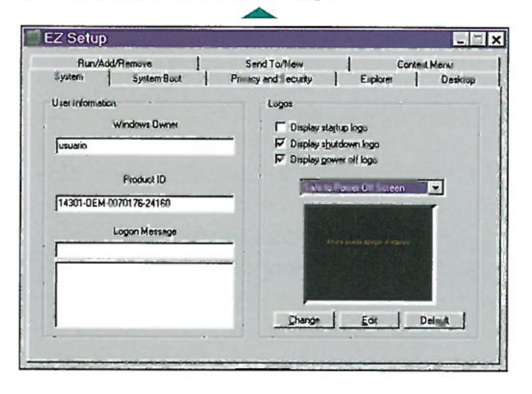
Safe & Sound actualiza los *backups* creados a medida que se modifican los archivos que están contenidos en el volumen. Puedes editar esta función en el apartado Settings de Configure. La casilla Enable automatic backup debe hallarse marcada, y el campo Backup delay define el tiempo que transcurrirá entre la modificación del archivo y la actualización del *backup* (para no interrumpir tu trabajo con los accesos al disco). Si eliges Mirror (0 segundos) la actualización se llevará a cabo de modo instantáneo.



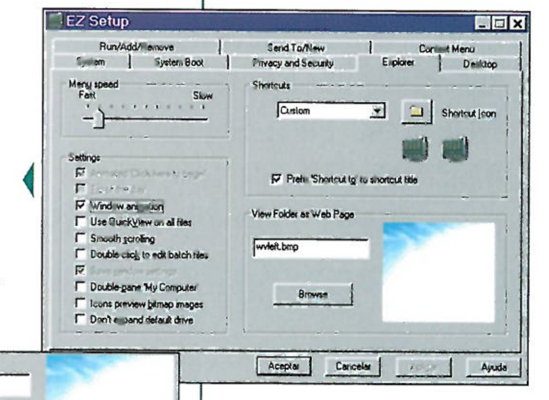
Cuestión de seguridad

El apartado Secure and Manage de utilidades trata sobre cómo personalizar la apariencia y comportamiento de Windows en diferentes aspectos, y cómo proteger la seguridad y confidencialidad frente a usuarios intrusos del PC. También incluye una utilidad de compresión de archivos (Zip Manager) y funciones avanzadas de edición del Registro (Registry Pro).

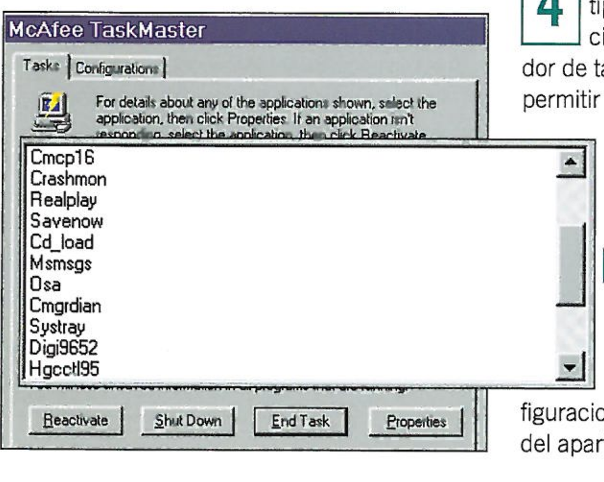
1 **EZ Setup** permite configurar de modo avanzado el aspecto externo y algunas características de Windows no editables mediante el **Panel de control**. Por ejemplo, es posible sustituir las pantallas gráficas de inicio y cierre de Windows por las imágenes BMP que tú prefieras. Para ello, en el apartado **System** selecciona en el desplegable de **Logos** el tipo de pantalla y localiza el archivo de imagen mediante el botón **Change**.



2 También podrás modificar la imagen de fondo del **Explorador de Windows** (en el apartado **Explorer**, entre otros ajustes); así como el contenido del menú contextual que aparece al pulsar el botón secundario sobre un tipo de archivo determinado (en el apartado **Context Menu**) o de los menús **Nuevo** o **Enviar a** (apartado **Send To/New**).



3 **EZ Setup** es capaz también de efectuar algunas operaciones de seguridad en el apartado **Privacy and Security**, como por ejemplo la desactivación de las secuencias de teclado al iniciar Windows (F4, F5, Shift+F5...), la limpieza de la carpeta temporal **temp** al arrancar, o la ocultación o eliminación del historial de últimos documentos, la lista de **Favoritos**, etc.



4 **McAfee Task Master** sustituye el diálogo típico de Windows al pulsar la combinación **Ctrl+Alt+Supr**, por otro administrador de tareas mucho más potente. Además de permitir cerrar una aplicación en caso de que ésta no responda (**End Task**) también es capaz de intentar reactivarla (**Reactivate**). Además, es posible guardar la lista de tareas o activar configuraciones anteriores a través del apartado **Configurations**.

ELIMINACIÓN TOTAL

Como hemos visto antes, en algunos casos es posible recuperar un archivo borrado del disco duro (aunque se haya limpiado la Papelera de reciclaje) mediante utilidades como Undelete, que rastrean los sectores libres del disco. Sin embargo, McAfee Shredder elimina incluso esta posibilidad para aquellos archivos altamente confidenciales que desees borrar permanentemente y de un modo absolutamente seguro.



El salto a la Web

CREACIÓN DE APLICACIONES INTERACTIVAS (3)

EN ESTA ÚLTIMA PARTE DE LA SERIE QUE HEMOS DEDICADO AL DESARROLLO MULTIMEDIA VAMOS A SERVIRNOS DE LA POTENCIA QUE OFRECEN LOS APPLETS DE JAVA PARA CREAR PRESENTACIONES QUE PUEDAN INCLUIRSE EN PÁGINAS WEB HTML. PARA ELLO NO ES NECESARIO TENER CONOCIMIENTOS DE PROGRAMACIÓN, SIMPLEMENTE HAY QUE APRENDER A MANEJAR EL PROGRAMA EPHEX, QUE AQUÍ PRESENTAMOS, Y DAR RIENDA SUELTA A TU CREATIVIDAD.

El lenguaje Java es un entorno de programación capaz de operar con la mayoría de navegadores de Internet. Permite referir y ejecutar programas, llamados *applets*, a partir de un documento HTML. Estos *applets* son pequeños programas, capaces de realizar acciones en una zona de la ventana del navegador que van más allá de las posibilidades del lenguaje HTML, tales como complejos gráficos animados, con capacidad para interactuar con el usuario, o incluso aplicaciones completas de distintos tipos, como programas de cálculo, juegos de entretenimiento, etc.

El lenguaje Java está basado en otros conocidos lenguajes de programación como C y C++, por lo que si conoces el funcionamiento estos lenguajes podrías convertirte, de la noche a la mañana, en un programador de Java. Si no conoces esas herramientas, no te asustes; lo que vamos a abordar en este artículo es la utilización de un *applet*, que no requiere de mayores conocimientos de programación. La interfaz del programa que vamos a usar, **Ephex**, es como la de cualquier otro programa compatible con Windows, lo que te permitirá aprovechar las ventajas de este potente lenguaje en tus propios proyectos.

LA LÍNEA DEL TIEMPO

Básicamente, lo que permite hacer el programa **Ephex** es desarrollar la creación y reproducción de vistosas presentaciones interactivas cuyo destino sea una página web. Dichas presentaciones pueden estar constituidas por líneas, círculos, rectángulos, elementos de texto y archivos de imagen; en definitiva, por cualquier elemento multimedia. La presentación transcurrirá a lo largo de una línea del tiempo (en inglés, *timeline*), de modo que podrás situar cada elemento en cualquier posición en los llamados *key frames* (fotogramas clave), que definirán el movimiento de éste en los fotogramas intermedios.

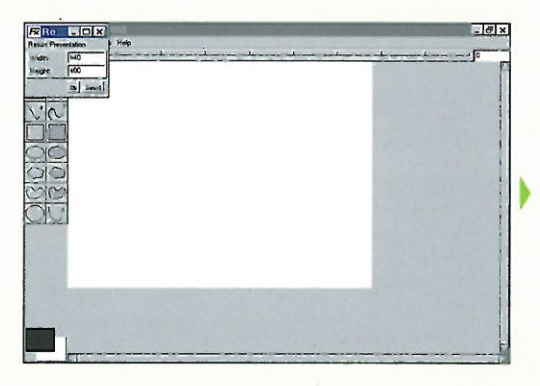
ASOCIACIONES

Además, cada objeto puede tener un cierto número de acciones asociadas al mismo, que se ejecutarán ante determinadas intervenciones del usuario o eventos, tales como movimientos o clics del ratón. Y entre dichas acciones se encuentran, por ejemplo, el lanzar en el navegador de Internet una nueva página web, reproducir una nueva secuencia de presentación, etc.

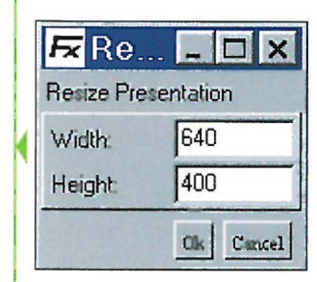
De todas formas, la mejor manera de comprender las posibilidades del programa **Ephex** es realizando un sencillo ejemplo como el que a continuación te proponemos. A partir de él, puedes desarrollar otros más complejos.

Creando una presentación sencilla

Vamos a iniciar la elaboración de una presentación interactiva para Internet, que incluirá elementos de texto, imágenes y figuras geométricas. Como podrás comprobar, en principio sus métodos no difieren mucho de los de un editor típico de dibujo (lo que facilitará su uso); además de incorporar las funciones para definir movimientos y realizar acciones interactivas.

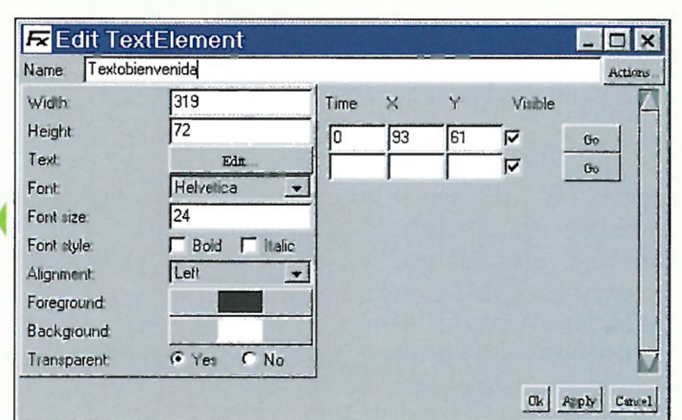


1 Tras instalar el programa **Ephex**, ejecútalo haciendo doble clic en el Explorador de Windows sobre el archivo **ephex.exe**, o bien creando un acceso directo en el escritorio. El programa se abrirá con una presentación en blanco. Para cambiar las dimensiones de la presentación, accede a la opción del menú **Tools/ Change Size**, que definiremos con una anchura (**Width**) de **640** píxeles y una altura (**Height**) de **400**.



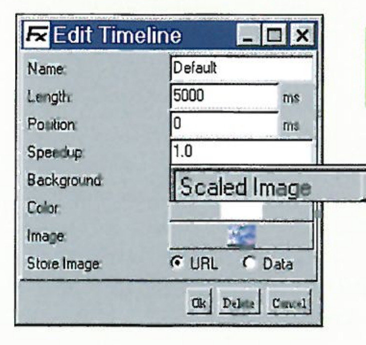
2 En la barra de herramientas de la izquierda aparecen los elementos gráficos que es posible introducir. Selecciona el elemento texto haciendo clic sobre el icono con una T y arrastra un área con el ratón en la zona de edición para ubicarlo.

3 Aparecerá el texto **Type some text here**. Para editar el texto, accede a la pantalla **Edit TextElement** haciendo clic sobre la herramienta de selección (que muestra el icono de una flecha) y doble clic sobre el texto. Para cambiar el texto, pulsa el botón **Edit** y escribe **Bienvenido a mi página Web**. Puedes modificar el tipo de letra en el desplegable **Font** y su tamaño en el cuadro **Font size**. En el apartado **Name**, nombraremos el texto como **Textobienvenida**.

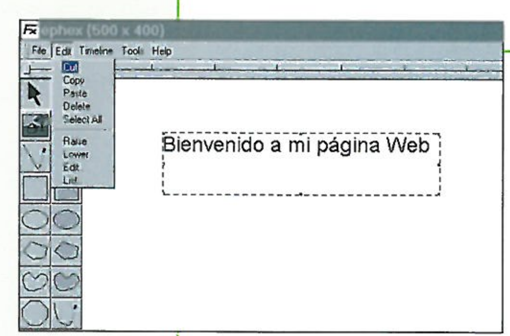


¿SABÍAS QUÉ?

Para editar cualquier elemento introducido, hay que seleccionarlo previamente con la herramienta de la flecha o bien arrastrando un área mediante la caja de selección (a la derecha de la flecha, con un rectángulo punteado). Así podrás mover dicho elemento, o cambiar su tamaño, con los procedimientos habituales del ratón. En el menú Edit también dispones de las funciones Cut, Copy, Paste o Delete. Y para acceder a la pantalla de edición, haz doble clic sobre el objeto.



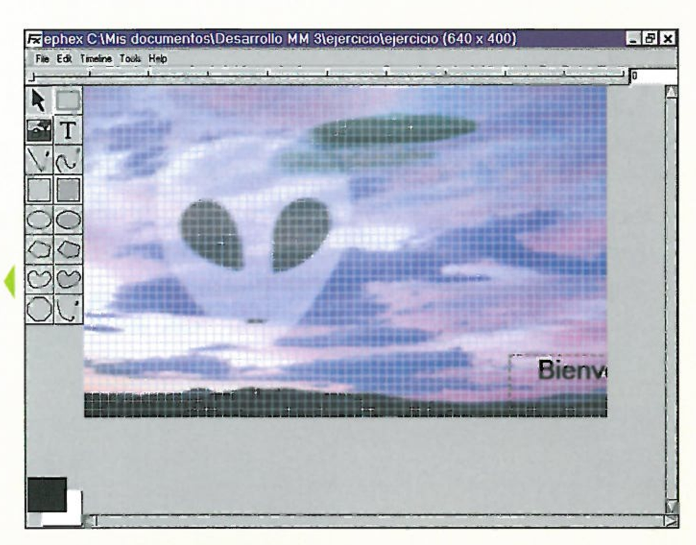
4 El programa permite también definir una imagen de fondo para la presentación. Para ello, accede a la opción del menú **Timeline/Edit**, y selecciona **Scaled Image** en la opción **Background**. Marca la casilla **Data** en el apartado **Store Image** y pulsa el botón **Choose**. Puedes utilizar la imagen **Alien Sky** que hemos incluido en el directorio **Ejemplos** del CD-ROM que se entrega con esta unidad.

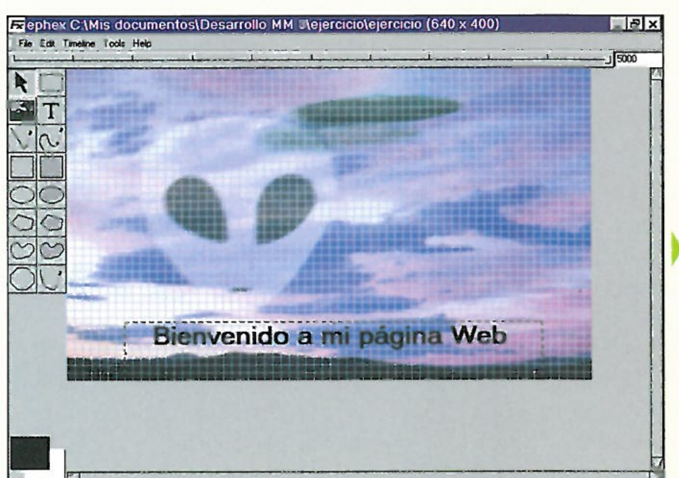


¿SABÍAS QUÉ?

Los elementos de la presentación cobran movimiento a través del recorrido definido en los llamados *key frames* (fotogramas clave), que establecen su posición en la secuencia. En el ejercicio, hemos definido solamente dos claves hasta ahora, al principio (0 milisegundos) y al final (5.000 milisegundos).

5 Marca la casilla **Grid** en el menú **Tools** para disponer de una cuadrícula de guía, y mueve el texto hasta situarlo en la zona inferior, fuera del borde derecho, de modo que quede escondido tras el área de trabajo. Para conseguirlo resulta útil elegir, en **Edit TextElement**, la opción **Center** del campo **Alignment**, y aumentar las dimensiones del elemento, por encima del tamaño del propio texto, para disponer de un margen vacío a ambos lados.

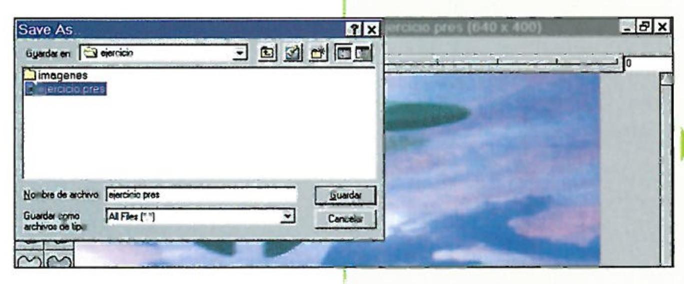




6 Ahora, desliza el cursor de la barra *timeline*, situada justo debajo de los menús, hasta el final de su recorrido, de modo que el cuadro a su derecha muestre **5000**. A continuación mueve el texto de forma horizontal hasta una zona centrada en el área de trabajo y perfectamente visible. Eligiendo la opción **Tools/Run presentation** verás el efecto conseguido en la página web.

7 Puedes añadir tantos elementos como desees, y definir tantos *key frames* como requiera el movimiento de cada objeto. Simplemente mueve el cursor de la barra *timeline* a lo largo del tiempo y sitúa los objetos en cada punto clave. Puedes cambiar los colores del borde y fondo de los elementos mediante los cuadros situados en la esquina inferior izquierda, y modificar los de uno ya existente a través de su pantalla de edición.



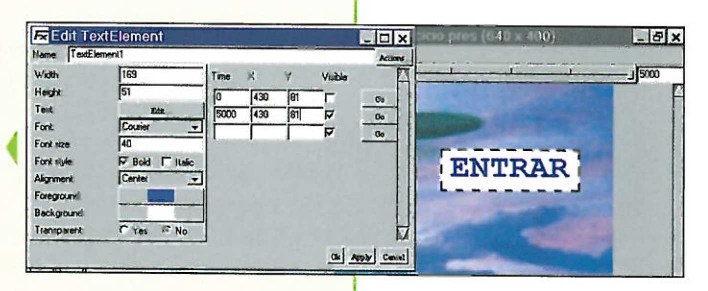


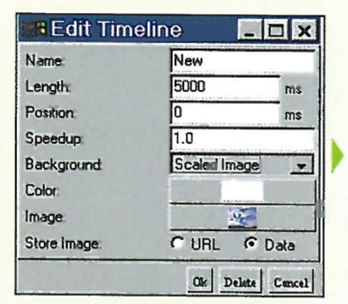
8 El punto en el tiempo de los *key frames* y la posición de un objeto pueden ser editados de un modo más preciso en la pantalla de edición de dicho elemento. Las coordenadas son modificables en las columnas **X** e **Y**, y **Time** indica el punto en mseg. de cada *key frame*. La casilla **Visible** puede desactivarse para ocultar el objeto en un intervalo de tiempo determinado. Cuando estés satisfecho con el resultado, guarda el trabajo en un archivo con la extensión .pres.

Una presentación interactiva

Hasta ahora, la presentación se reproduce linealmente, de principio a fin, sin posibilidad de intervención por parte del usuario. A continuación introduciremos las posibilidades de interactividad de Ephex, mediante acciones asociadas a intervenciones (*eventos*) del usuario, como puedan ser movimientos del ratón o clics.

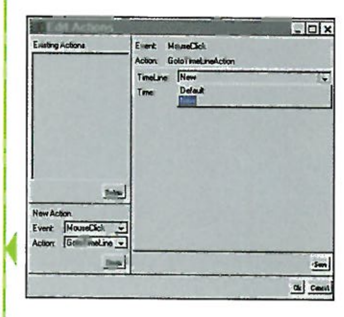
1 Vamos a añadir un elemento de texto, como entrada al menú de una página web. Escribiremos el texto **ENTRAR** en mayúsculas, y lo enmarcaremos en un recuadro sólido. Para ello, desmarca la casilla **Transparent** en **Edit TextElement** y elige los colores del texto y el fondo mediante los botones **Foreground** y **Background**. También haremos que sea visible solamente al final de la presentación, éditando manualmente los *key frames* tal como queda indicado en la figura.





2 Pretendemos que al hacer clic sobre **ENTRAR** se lance una nueva *timeline*, que presentará un menú de nuestro sitio web. Para crear una secuencia nueva, accede a la opción **Timeline/ New**, y define sus propiedades (longitud en ms, imagen o color de fondo, etc.) y luego pulsa **OK**. Puedes alternar la edición de una u otra marcando su casilla en el menú **Timeline**: si no has definido un nombre para ellas, la primera se denominará **Default**, y la segunda **New**.

3 Sitúate en la edición de la primera *timeline* (**Default**) y accede a **Edit TextElement** del elemento **ENTRAR**. Pulsa el botón **Actions...** y selecciona **MouseClick** en el apartado **Event**, y **Goto TimeLine** en **Action**. Luego haz clic en **Create** y elige **New** en el desplegable **Timeline** y deja a **0** el apartado **Time**. Luego pulsa **Save** y **OK**. A continuación puedes hacer la prueba del cambio de secuencia en **Tools/Run Presentation**.



4 Compondremos la segunda *timeline* (**New**) haciendo aparecer progresivamente elementos de texto por la derecha, con cada uno de los apartados del sitio Web. El procedimiento más cómodo es ubicar la posición de cada objeto para ciertos *key frames*, ayudándonos de la función **Grid**, y luego editar los tiempos y eliminar los innecesarios (borrando los tres parámetros **Time**, **X** e **Y**).



5 La acción **GotoURL** enviará el navegador de Internet a una nueva página HTML, relativa a la dirección que contenga nuestra presentación (es decir, sin especificar la ruta completa http://...). Para vincular cada elemento de texto a una página al hacer clic sobre éste, lo haremos mediante el evento **MouseClick**. Tras pulsar **Create**, en el apartado **URL** indicaremos la dirección y en **Frame** el marco de destino de la página, en el caso que la página contenga *frames*.



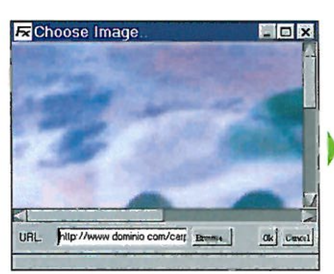
ACCIONES

Ephex permite definir diversas acciones asociadas a eventos determinados, para cada uno de los elementos. El evento MouseEnter, por ejemplo, sitúa la acción al colocar el puntero del mouse sobre un objeto. Algunas acciones interesantes son PlaySound (reproduce un archivo de audio en formato AU), SetColor (cambia los colores del objeto), Message (muestra un mensaje en la barra de estado del navegador de Internet), etc. Puedes encontrar la información adicional necesaria en el documento guide.doc incluido en el CD-ROM.

Publicando en tu página web

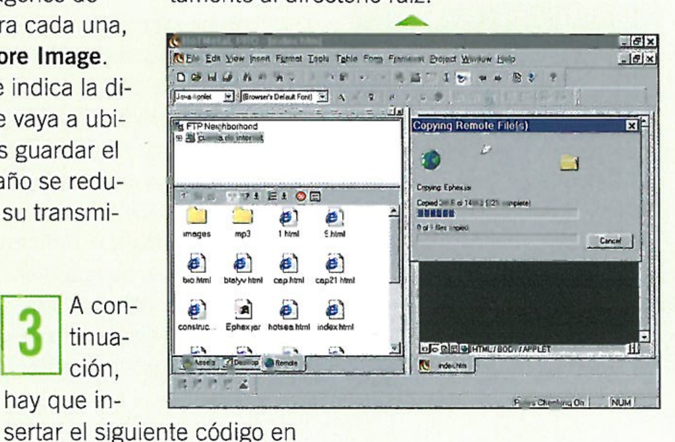
Una vez creada la presentación ha llegado el momento de insertar ese trabajo en una página HTML, con la intención de colgarlo en la Red. Lo puedes hacer mediante un simple editor de texto como el Bloc de notas de Windows y un cliente FTP, o bien utilizando el programa HoTMetaL PRO, cuyo funcionamiento ya se explicó en anteriores unidades de esta colección.





1 Debido a que el modo de almacenamiento de imágenes por los archivos PRES no resulta muy eficiente, a la hora de preparar el documento para publicarlo en la Web realizaremos una pequeña modificación: haremos que las imágenes cargadas no se incluyan en el archivo, sino que solamente quedarán vinculadas por su dirección URL. Para hacer el cambio para las imágenes de fondo, accede a **Timeline/Edit** para cada una, y selecciona **URL** en el campo **Store Image**. Luego, pulsa el botón **Choose...**, e indica la dirección completa (http://...) donde vaya a ubicarse dicha imagen en la red. Tras guardar el archivo PRES verás como su tamaño se reduce de casi 2,5 MB (excesivo para su transmisión) a unos míseros 3 KB.

2 Tras copiar la imagen a la ruta especificada en tu sitio web (normalmente lo haremos por FTP), deberás copiar el archivo que contiene el *applet*, **ephex.jar** (ubicado en el directorio **Ephex** en tu disco duro) también a una carpeta de tu cuenta en red, así como el archivo con la presentación creada, de extensión PRES. Lo mejor es hacerlo directamente al directorio raíz.

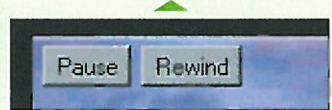


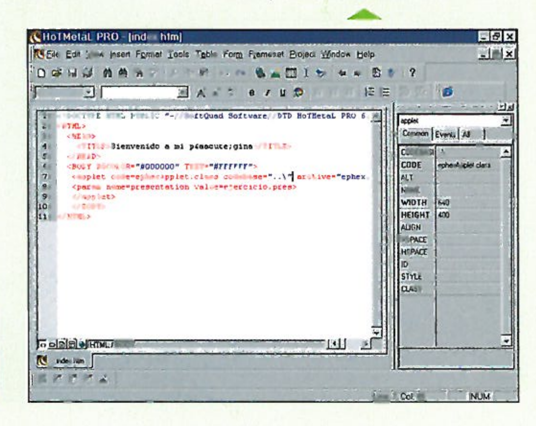
3 A continuación, hay que insertar el siguiente código en la página HTML que contenga la presentación (si se trata de la página de entrada, se tratará de **index.html**): **<APPLET CODE = ephexApplet.class ARCHIVE = "ephex.jar" width=640 height=400> <PARAM NAME = presentation VALUE=[nombre del archivo].pres></APPLET>**

4 Si la página HTML no se encuentra en el mismo directorio que **ephex.jar**, habrá que añadir el elemento **CODEBASE** conteniendo la ruta relativa. Por ejemplo, si el *applet* se encuentra en la carpeta superior, el código a añadir, en el interior de la etiqueta **APPLET**, será **CODEBASE="..\"**.



5 Es posible hacer que el *applet* contenga los botones **Pause** y **Rewind**. Para ello, simplemente añade la siguiente línea de código antes de la etiqueta de cierre **</APPLET>: <PARAM NAME="buttons" value="1">**.







Creando espacios virtuales

KEY DESIGN CENTER 3-D (1)

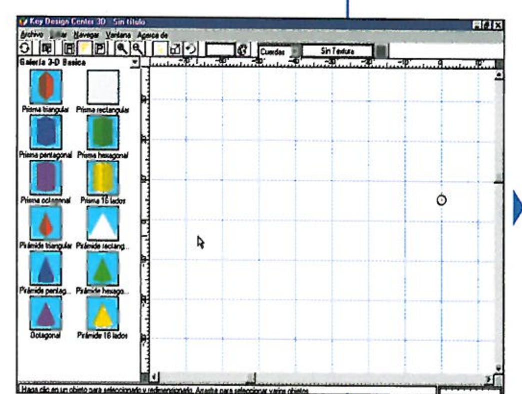
QUIZÁ EN ALGÚN MOMENTO HAS PENSADO EN CAMBIAR LA DECORACIÓN DE TU HABITACIÓN. HAS COGIDO LÁPIZ Y PAPEL Y HAS EMPEZADO A DISEÑAR ALGUNOS BOCETOS, HAS MOVIDO MUEBLES, INCLUIDO NUEVOS ELEMENTOS, CREADO UNA NUEVA ILUMINACIÓN. TODO ESO ES POSIBLE HACERLO CON KEY DESIGN CENTER 3-D, UN PROGRAMA EN TRES DIMENSIONES DE MODELADO QUE, CON MUY POCA PRÁCTICA, PODRÁS UTILIZAR EN TU PC.

Key Design Center 3-D es un programa de modelado en tres dimensiones basado en la técnica de "arrastrar y soltar" que, de una forma muy sencilla (gracias a los modelos predefinidos que incorpora la propia aplicación en sus galerías) te permitirá crear tu propio mundo virtual (una habitación, toda una vivienda, un paisaje, etc.). Una vez hayas definido la estructura básica podrás modificar la forma, el tamaño y el color de todos los objetos que la integran, añadirles texturas (nubes, hierba, moqueta, madera, alicatado, etc.) o elementos de superficie (ventanas y puertas, por ejemplo) y combinarlo con otros objetos. Cualquier cambio que se realice en el área de trabajo es rápidamente visible en una ventana de navegación por la que podrás pasear y, al mismo tiempo, explorar el modelo que se está creando con solo mover el ratón.

Con un poco de imaginación y las enormes posibilidades que te ofrece este programa podrás diseñar el interior de cualquier vivienda, incluyendo todos aquellos detalles decorativos que puedas imaginar. **Key Design Center 3-D** aporta además una gran galería de objetos, texturas y modelos ya prediseñados que facilitan el trabajo y funcionamiento del diseño. Conviene señalar que este tipo de programas utilizan una importante cantidad de recursos de la máquina, que aumenta según la complicación de la escena que se haya creado. Por ello, puedes ver que, por ejemplo, al moverte por la habitación de una casa que hayas amueblado a tu gusto, el ordenador puede ir un poco más lento que de costumbre. En cualquier caso, el programa que te ofrecemos en el CD-ROM está pensado especialmente para trabajar en ordenadores domésticos, por lo que apenas notarás esa ralentización. Los programas de diseño profesionales, que consumen aún muchos más recursos, requieren para su correcto funcionamiento ordenadores especialmente equipados para ese trabajo, con potentes procesadores y "generosas" cantidades de memoria RAM.

Descubriendo el área de trabajo

Este programa presenta dos áreas de trabajo claramente diferenciadas, el área de diseño y la pantalla de navegación. En la primera es donde se ubican los elementos que formarán parte de la escena, mientras que la segunda permite visualizar el resultado final del trabajo. Es recomendable tratarlas como dos áreas diferentes dentro de Key Design Center 3-D y por ello explicaremos por separado sus diferentes funciones y herramientas para que te familiarices con ellas. Para pasar de una a otra debes acceder al menú Ventana/Diseño o Ventana/Navegar según en la que te encuentres.



1 La **pantalla de diseño** se puede dividir en cinco grandes zonas. En la barra de herramientas aparecen todas las funciones más comunes para el diseño, representadas por los siguientes iconos (que hemos agrupado para explicar su misión).

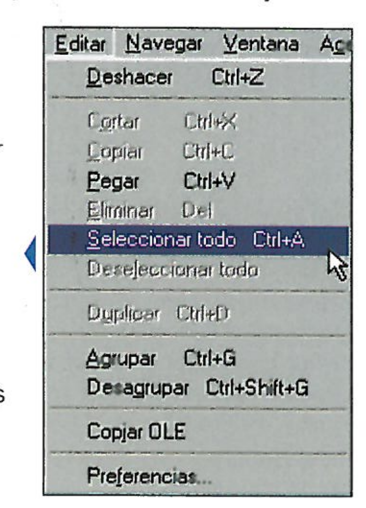


2 **Alternar ventana** basa su función en variar el área de trabajo pasando de la **pantalla de diseño** a la **de navegación**. **Editar superficie** permite seleccionar cualquier cara del objeto para aplicarle diferentes efectos. **Vista desde arriba** expone la escena desde un punto de vista superior (el mismo punto de vista que te podría ofrecer un plano de cualquier superficie). **Vista alzada**, por su parte, expone la escena en la que estás trabajando, moviendo el punto de vista justo enfrente de los objetos. **Vista de perfil** expone la escena desde el perfil que le indiques, facilitándote el acceso a cualquiera de los lados del objeto 3D.

3 **Ampliar** permite acercar la visualización de la creación tridimensional, mientras que **Reducir** hace justamente lo contrario. **Seleccionar** te permitirá activar un objeto para poder aplicarle los efectos necesarios en esa escena. **Redimensionar** es la opción con la que podrás modificar el tamaño o escala de las dimensiones de cualquier objeto. **Rotar** permite dotar de ese movimiento a los objetos de la escena. La **Paleta de colores** da acceso a las distintas tonalidades que pueden aplicarse sobre los objetos. Finalmente, el **Selector de textura** establece el tipo de textura que quieras aplicar a cada objeto.



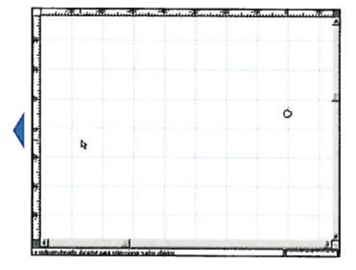
4 Desde la **barra de menús** se accede a otras opciones del programa, orientadas también todas ellas al tratamiento de los objetos que forman la escena en 3D.



Galería 3-D Basica
Prisma triangular · Prisma rectangular · Prisma pentagonal · Prisma hexagonal · Prisma octagonal · Prisma 16 lados · Pirámide triangular · Pirámide rectang...

5 En la **Galería de objetos** se agrupan todos los objetos y volúmenes predefinidos y almacenados en la librería que ofrece el programa. Éste cuenta con una amplia variedad de elementos, tanto tridimensionales como planos y bidimensionales, agrupados por categorías. Basta con pulsar sobre alguno de ellos para llevarlo al área de trabajo.

6 La **Zona visual del diseño** es el área en la que se encuentra la rejilla azul sobre un fondo blanco (indicativo del área visual de trabajo). Este espacio está delimitado por una superficie plana de 107.360 m2 para crear cualquier superficie virtual, desde un simple objeto flotando en el espacio hasta una sector industrial compuesto por varias naves. En un primer momento puede resultar complicado imaginar que sobre esa superficie plana se colocan objetos tridimensionales.



Preferencias

Antes de comenzar con la escena gráfica es recomendable configurar los parámetros que definen el entorno en el que se va a trabajar. Para ello ve al menú Editar/Preferencias.

***Unidad*. Permite escoger las unidades de medida (Centímetro o Pulgada). En este caso centímetros.**

***Impresión B/N*. Hace que la creación se imprima en líneas negras sobre superficies blancas; una impresión sin ningún detalle de textura.**

***Tramado*. Hay que activar este campo para accionar el sistema de tonos intermedios en la paleta de colores y conseguir así una mayor calidad en las texturas que se aplicarán sobre las figuras.**

Preferencias de Design Center 3-D

Unidad ◉ Centímetro ○ Pulgada

☑ Tramado ☐ Impresión B/N

☑ Ajustar a cuadrícula ☑ Gráficos rápidos

☑ Guardar preferencias

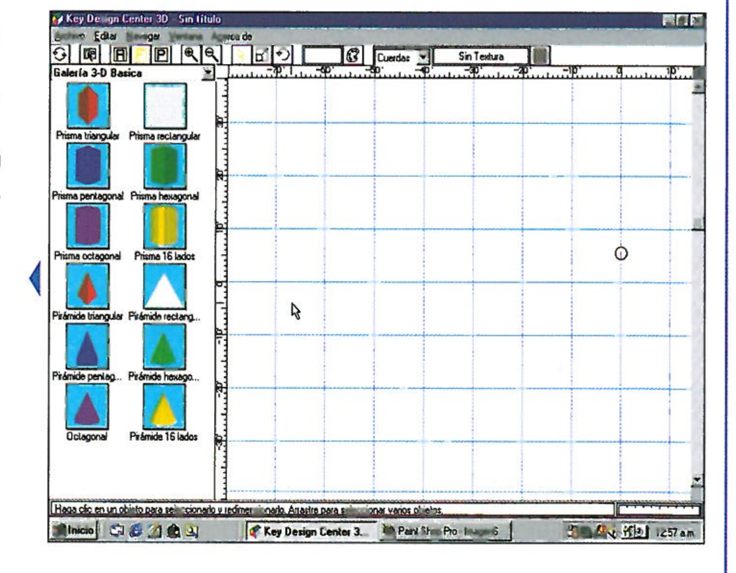
Restaurar | Cancelar | Aceptar

***Gráficos rápidos*. Acelera la gestión que se necesita para la presentación gráfica de los objetos en pantalla.**

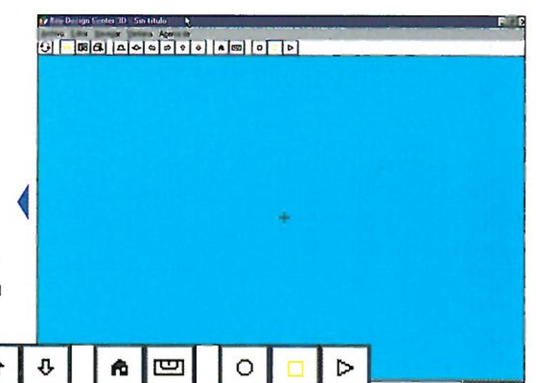
***Ajustar a cuadrícula*. Te permite modificar el tamaño o posición de cualquier objeto, ajustándose sus límites de dimensión, indicados por unos vértices negros, a la cuadrícula azul del área de trabajo.**

***Guardar preferencias*. Todos los campos que se han definido pueden ser utilizados temporalmente o bien, al marcar esta opción, quedarán grabados como predeterminados para las siguientes creaciones gráficas.**

7 La **Barra de estado**, en la parte inferior, muestra la información detallada del funcionamiento de cualquier herramienta con tan sólo situar el cursor sobre ella. También indica todo la información que posee el objeto que está seleccionado. En el margen derecho aparece un indicador de la memoria en uso. El interior de este indicador se muestra con color azul siempre que no supere el 75% de utilización de la memoria. En cuanto este límite sea superado el medidor de memoria se mostrará de un color rojo.



8 Para acceder a la **pantalla de navegación** puede hacerse bien desde el icono de alternar pantalla o pulsando la combinación de teclas **Ctrl+T**. Esta pantalla ofrece una barra de herramientas y funciones con un total de quince iconos. Son todas las posibilidades del programa en lo que se refiere a definición del recorrido o desplazamiento virtual en el interior de las creaciones.



EXTENSIONES

TLB: Extensión de los ficheros de biblioteca de texturas.

VVR: Extensión de los ficheros de escenario de Key Design Center 3-D.

WLB: Extensión de los ficheros de galerías de objetos y de superficies.

9 **Alternar ventana**, como sabes, cambia a la pantalla de diseño. **Caminar** te permitirá desplazarte por el espacio virtual haciendo uso del teclado o del ratón. **Editar superficie** hace que al seleccionar una cara de un volumen tridimensional activa en pantalla puedas trasladarla a la **ventana de diseño** para efectuar sobre ella los cambios que consideres oportunos. **Editar objeto** tiene la misma función que el icono anterior pero, en este caso, afectando a todo el volumen, no solamente a una cara. **Avanzar** permite acercar el punto de vista al objeto, mientras que **Retroceder** lo aleja.

10 Al mantener pulsado el icono **Girar a la izquierda** el punto de vista de la escena gira en esa dirección; mientras que **Girar a la derecha** lo hace en el sentido opuesto. **Subir** es la opción que permite elevar el punto de vista de la cámara, al tiempo que en pantalla descienden los objetos. **Bajar** es la opción inversa. **Origen** devuelve al punto inicial de visión, mientras que **Nivel del observador** centra la situación de sus coordenadas (una herramienta muy útil si se pierde el control visual de este espacio virtual).



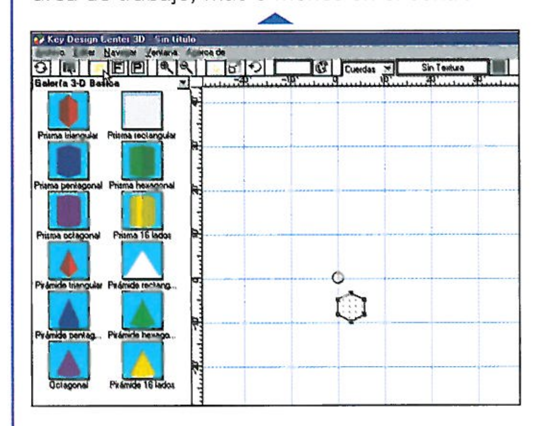
11 Al pulsar el icono **Grabar** (el icono de la izquierda en la imagen) se creará un fichero de animación en el que podrás almacenar los movimientos que vayas realizando por el espacio virtual, permitiendo una posterior reproducción del archivo. **Detener** (el recuadro) sirve para finalizar la grabación; mientras que **Reproducir** (el tradicional botón con el triángulo invertido) permite ver las secuencias animadas grabadas anteriormente. Estos iconos son idénticos a los de otros programas de reproducción.



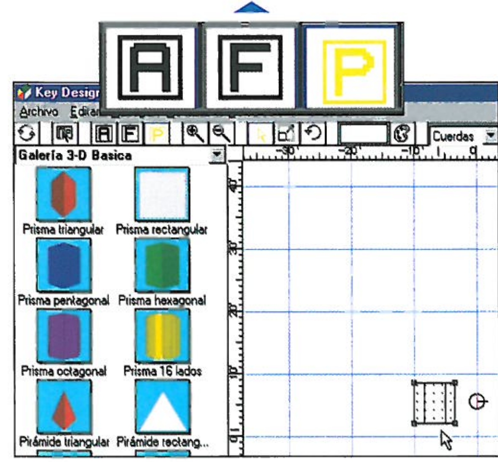
Empieza a trabajar en 3D

La mejor forma de familiarizarse con el entorno que ofrece Key Design Center 3-D es desarrollando un ejemplo. Vamos a empezar insertando diferentes objetos tridimensionales en una escena para, posteriormente, modificar sus texturas y colores. Después te desplazarás desde la pantalla de navegación por el entorno virtual que tú mismo has creado.

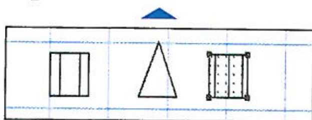
1 Para crear un nuevo proyecto puede hacerse desde el menú **Archivo/Nuevo**. Por defecto, aparece activada la **Galería de objetos 3D**, la que nos interesa en un primer momento para desarrollar este ejemplo. Escoge entre esos objetos el **Prisma hexagonal**, selecciónalo y arrástralo sin soltar el botón izquierdo del ratón hasta situarlo en el área de trabajo, más o menos en el centro.

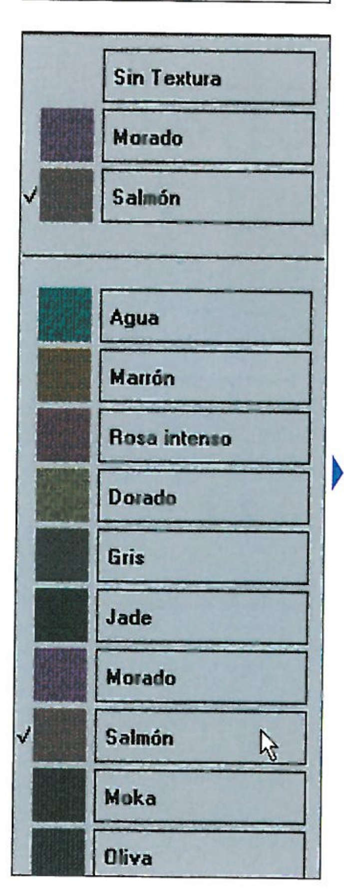


2 En este momento tienes una visión de los objetos que vas insertando en el entorno tridimensional desde un punto de vista superior. Puedes cambiar esa perspectiva con los iconos de la barra de herramientas que tienen las letras que ves en la imagen. Según lo que hagas te será más útil una u otra.

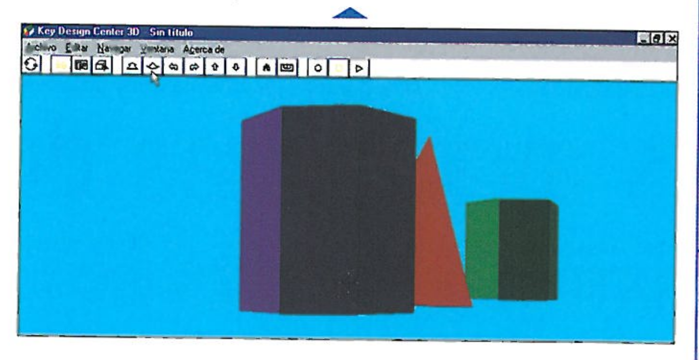


3 Con el objeto de perfil inserta dos objetos más: la **Pirámide triangular**, utilizando el mismo proceso, y ubicándola justo a la derecha de la primera figura; y el **prisma octagonal**.

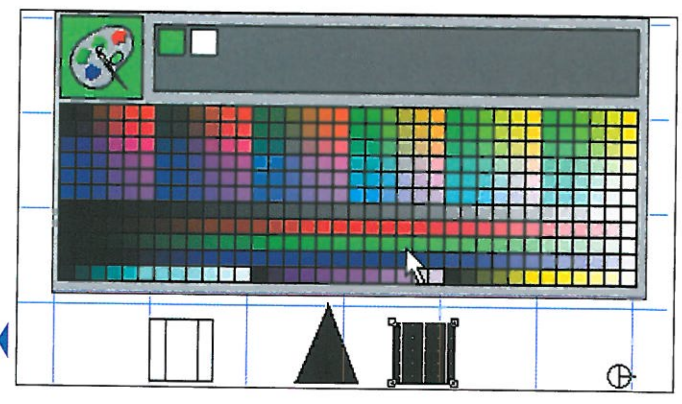




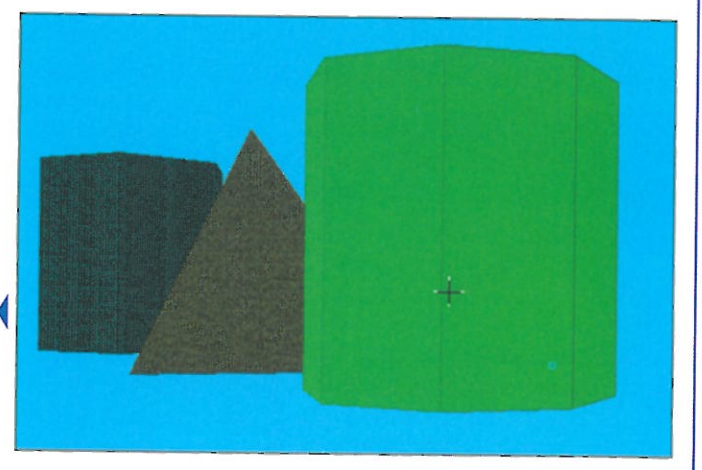
4 Pulsa la combinación de teclas **Ctrl+T** (o bien el icono **Alternar pantalla**, que se encuentra en el margen superior izquierdo de la pantalla). Con ello conseguirás pasar a la **pantalla de navegación** y comprobar como han quedado situados estos tres objetos. Si en un primer momento el punto de vista es muy cercano a los objetos debes alejar la cámara con el icono **Alejar**. Es posible que la posición de la cámara y la situación de algunos objetos tapen otros de la escena. Para solucionar ese problema debes acudir a la opción del navegador, **Girar a derecha** o **izquierda**.



5 Ahora puedes volver a la **pantalla de diseño**. Es el momento de modificar las texturas de los tres objetos, con el fin de mejorar su aspecto. Selecciona el primero y desde la ventana de **textura**, que se encuentra en el margen derecho de la barra de herramientas, aplícale una de las diferentes gamas de texturas que te ofrece este programa. En el ejemplo se ha escogido la textura **agua** para el primer elemento y **dorado** para el segundo.



6 Al tercero no le vamos a cambiar la textura sino el color, desde la paleta de colores. Le hemos aplicado una tonalidad **verde fluorescente**.



7 Retorna nuevamente hasta la pantalla de navegación y muévete adelante y atrás y gira a derecha e izquierda para comprobar el resultado del trabajo. Puedes incluso con el botón **Acercar**, situar la cámara entre las tres figuras.

IMPORTAR UN OBJETO

Si al seleccionar un objeto en la Galería pulsas en el el botón secundario del ratón, no hará falta arrastrarlo hasta la ventana de Diseño. Bastará con pulsar una vez para seleccionarlo y otra vez para depositarlo en la zona de dibujo.



Técnicas avanzadas de chat

GESTIÓN Y CONTROL DE CANALES IRC



EL CHAT ES UNA DE LAS PRÁCTICAS MÁS ADICTIVAS DE LA RED. SI TE HACES USUARIO HABITUAL DE LOS CANALES DE IRC, IRÁS AMPLIANDO EL NÚMERO DE "CONOCIDOS VIRTUALES". ALGUNA AMISTAD PUEDE QUE TE CONVIERTA EN EL OPERADOR DE CIERTOS CANALES. LAS RESPONSABILIDADES CRECEN... ¿YA DARÁS ABASTO? PUEDE QUE NECESITES AYUDA.

Los usuarios avanzados de chat suelen utilizar ayudas. Al fin y al cabo, el IRC es una forma de tertulia en un mundo de bits, donde los programas son de lo más habitual. ¿Por qué no usar algunos asistentes?

LA EDUCACIÓN POR ENCIMA DE TODO

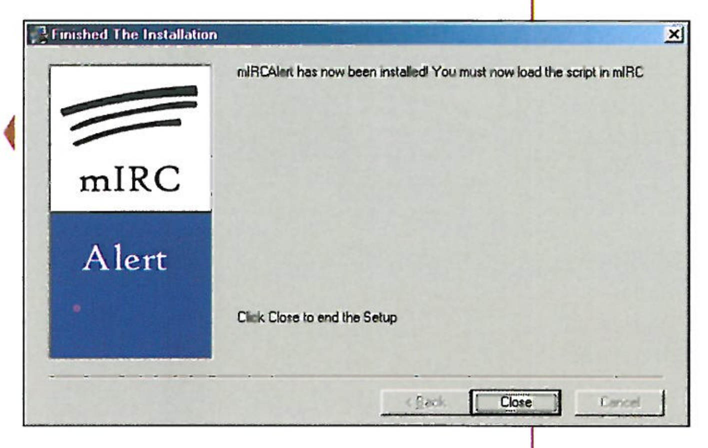
No hay nada más descortés que alguien te llame y no respondas. O nada más embarazoso que un amigo se acerque y tú no le veas. Con programas como **mIRCAlert** podrás permitirte el lujo de tener un mayordomo virtual que te avisa cada vez que alguien reclama tu atención o pasa cerca tuyo. Aunque no estés chateando y con el programa de IRC en primer plano, los avisos también podrás verlos y oírlos. Porque puede que estés navegando, enfrascado en el correo electrónico o cuadrando la contabilidad. Con asistentes como **mIRCAlert** se consigue transmitir la sensación de que siempre estás ahí, atento a lo que sucede en los servidores de IRC.

Pero no siempre puedes dejar el chat olvidado y en manos de asistentes. De vez en cuando hay problemas que atender, y eso requiere que prestes la máxima atención. Si eres operador de un canal, puedes moderarlo y expulsar de él a las personas que molestan o que no son respetuosas con las normas de conducta. Cuando esto suceda, te será de gran utilidad un programa simple pero efectivo, que te permita expulsar fácilmente a los que intentan encrespar los ánimos de la concurrencia. Si el programa funciona al margen de la aplicación de chat habitual (como **mIRC**), podrás usarlo con otro nick (alias o pseudónimo) y no obligarás a involucrar a tu "yo" virtual de siempre. Todo esto es exactamente lo que es capaz de hacer **MonIRC**, un buen complemento para los operadores de canales de IRC.

Siempre alerta

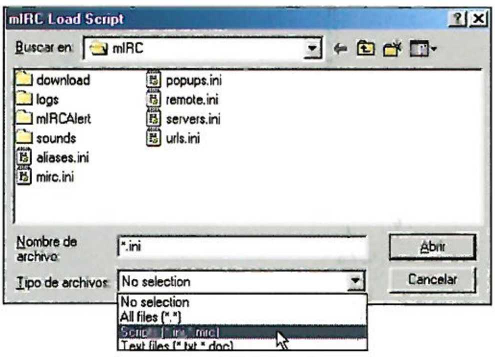
¿Reclama alguien tu atención mientras no estás atento al programa de chat? Si es así, mIRCAlert te ayudará a no perder ninguna conversación y saber lo que pasa en los canales de IRC. Para usarlo sólo hay un requerimiento obligatorio: chatear con el programa mIRC y configurarlo para que admita un *script*. No te preocupes, a continuación te explicamos cómo hacerlo.

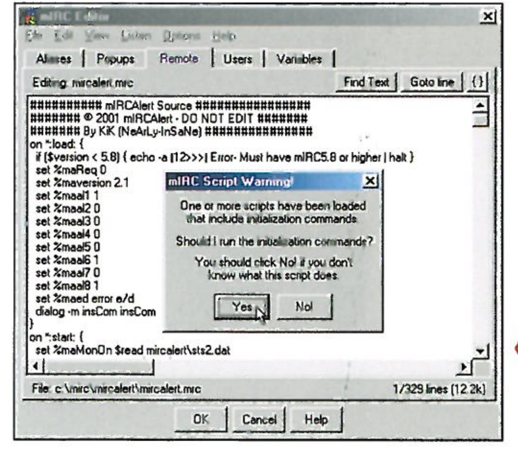
1 El programa normalmente se instala en la carpeta **mIRCAlert** dentro de la que instalaste mIRC (normalmente **C:\mIRC**). No tiene ninguna entrada en el menú **Inicio**, y tras la instalación de **mIRCAlert**, éste te avisa de que deberás usarlo cargándolo como un *script* del programa **mIRC**.



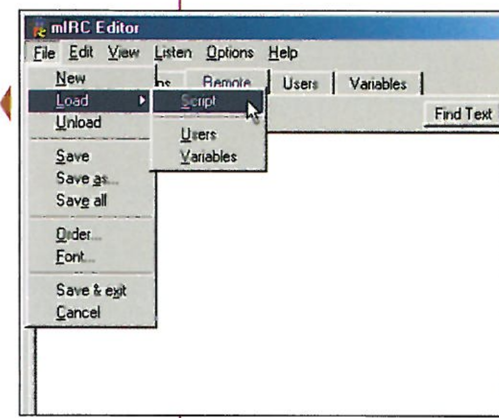
2 Si no estás familiarizado con el uso de scripts, ésta es la parte más complicada de **mIRCAlert**. Arranca el programa **mIRC** y pulsa el botón **Remote scripts** de la barra de herramientas (o la opción de menú **Tools/Remote**, que también se abre pulsando las teclas **Alt+R**).





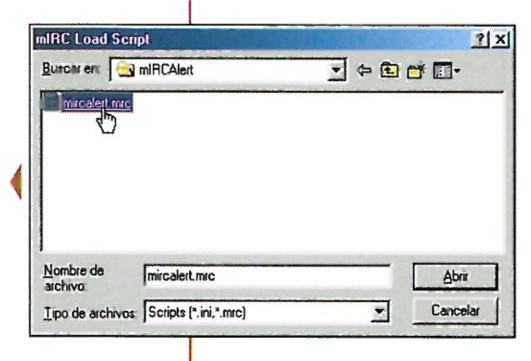


3 En la ventana **mIRC editor** aparece seleccionada la pestaña **Remote**. Ahora abre la opción de menú **File/Load/Script**.



4 Se abre la ventana **mIRC Load Script** que te va a permitir cargar el script que incluye **mIRCAlert**. Para que muestre el archivo, en **Tipo de archivos** selecciona **Scripts (*.ini, *.mrc)**.

5 Ahora selecciona la carpeta **mIRCAlert**, que se está en el cuadro que lista los archivos pues se encuentra en la carpeta donde está instalado el programa **mIRC**. En ella encontrarás el archivo **mircalert.mrc**; selecciónalo y pulsa el botón **Abrir**.



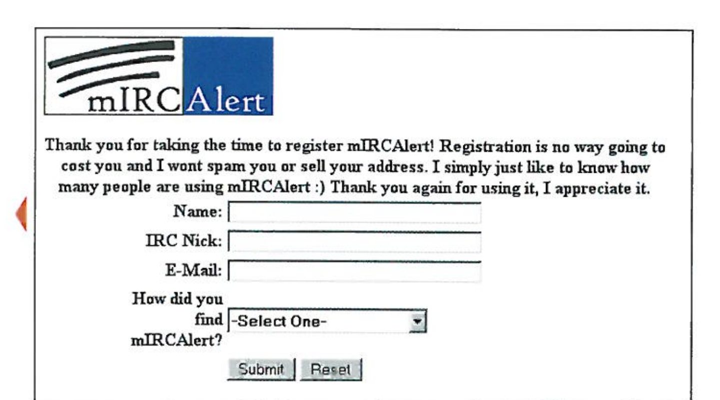
6 A continuación se carga el texto del *script* en el cuadro de la pestaña **Remote** que tenías abierta. Un *script* es un pequeño programa (no te asustes por la sopa de letras porque no tendrás que hacer nada con ella). Simplemente acepta el aviso **mIRC Script Warning** pulsando el botón **Yes**.

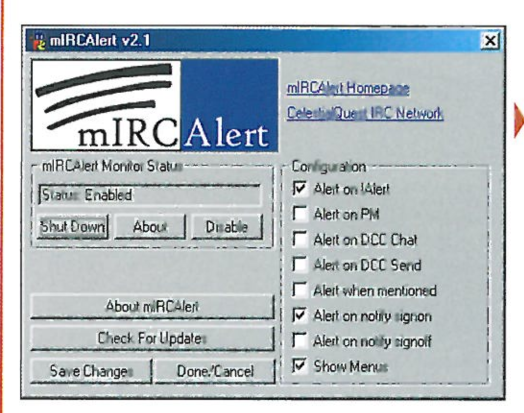


PRINCIPALES EVENTOS DE IRC

- **Alert on DCC Chat: Cuando otra persona intenta abrir un chat privado por el sistema directo DCC.**
- **Alert on DCC Send: Envío de archivos.**
- **Alert when mentioned: Cuando alguien menciona el *nick* que usas.**
- **Alert on notify sign-on: Si un usuario conocido, que está en tu lista *notify* entra en el servidor de IRC.**
- **Alert on notify sign-off: Cuando un conocido que está en tu lista *notify* abandona el servidor IRC.**

7 De esta forma se pone en marcha, por primera vez, la aplicación **mIRCAlert**. Te recuerda que puedes registrarlo, y si lo haces pulsando el botón **Register mIRCAlert**, el navegador abrirá la página de registro. Es un programa gratuito, por lo que no hay que pagar nada por estar registrado al mismo.



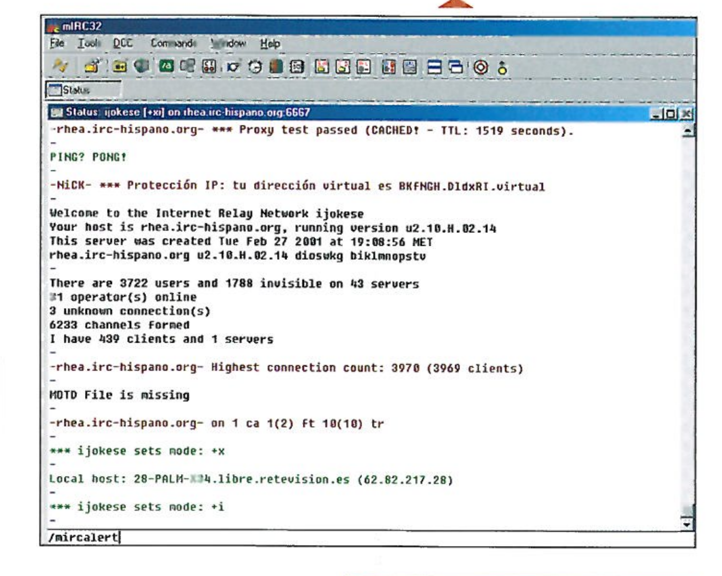


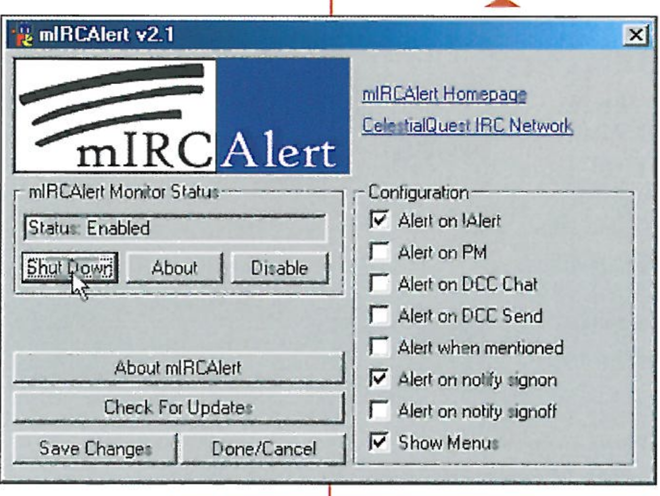
8 El siguiente paso consiste en abrir la ventana principal del *script*. Ahora puedes configurar las opciones, que aparecen todas en la columna **Configuration** situada a la derecha. Se trata de aquellos eventos del IRC de los que quieres estar avisado cuando sucedan.

9 **mIRCAlert** no siempre se pone en marcha junto con el programa **mIRC**. Para arrancarlo deberás teclear el comando **/mircalert**. Sabrás que está en marcha porque en la barra de tareas de Windows, junto al reloj, puede verse un triángulo de color rojo.



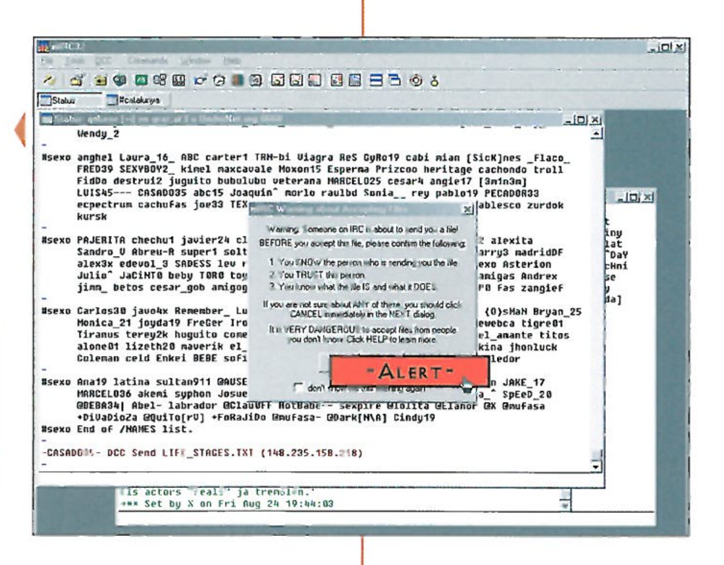
10 Tras teclear **/mircalert** aparece la ventana de diálogo principal del programa. Si no está en marcha (no aparece el triángulo rojo en la barra de tareas), para arrancarlo pulsa el botón **Shut Down**, se transforma en **Boot** y ahora púlsalo de nuevo. **mIRCAlert** debe arrancar.



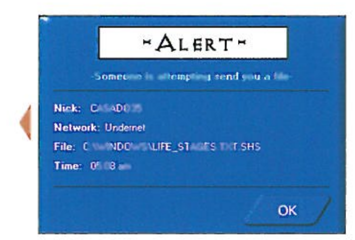


11 Si pulsas con el botón secundario del ratón sobre el triángulo rojo de la barra de tareas, aparece la ventana **Emergency Shut Down of mIRCAlert**. Sirve para parar el programa (**Shut Down Properly**), volver a arrancarlo (**Reboot**) o intentar "desatascarlo" cuando no funciona (**Slam Dunk Program**). La primera función es útil para cuando cierras **mIRC** y el programa continúa en marcha.

12 Cuando estés en una sesión de IRC y se produzca cualquiera de los eventos para los que tienes configurado un aviso, se abrirá una ventana roja, intermitente, con la palabra **Alert**. Esta ventana se superpone a cualquier otra que estés usando, aunque no sea de IRC.



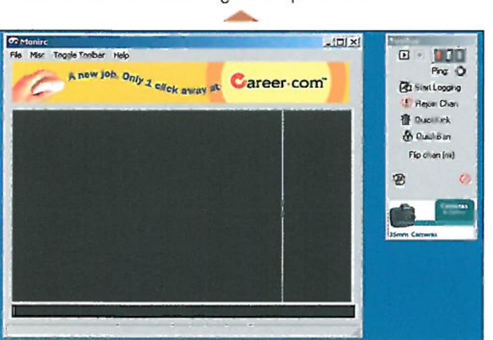
13 Si pulsas en la ventana **Alert**, aparece un aviso de qué es lo que realmente está ocurriendo. En ese caso intentan enviar un archivo por DCC con sólo entrar a un canal "peligroso". Estos archivos pueden contener virus y sólo hemos de aceptarlos en caso de estar seguros de su procedencia y qué hacen exactamente.



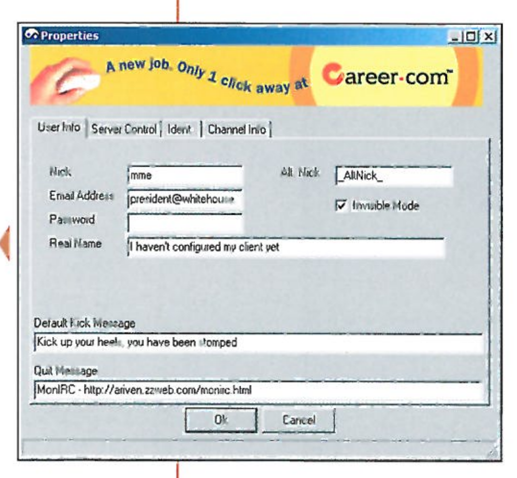
Control total con un clic

Cuando se trata de moderar un canal, de repente muchos accesorios del programa de IRC están de más o acaban resultando demasiado lentos de utilizar. Esto es, si cabe, más verdad cuando existen problemas porque, por ejemplo, en el canal se han colado unos cuantos usuarios con "ganas de guerra". ¿No te gustaría, si eres operador de ese canal, tener un botón que de una forma sencilla te permitiera expulsarlos? Si la respuesta es sí, MonIRC es justo lo que estabas buscando. Y puedes usarlo además de con mIRC, con cualquier otro programa o sistema de chat.

1 **MonIRC** sólo tiene lo indispensable: una ventana destinada a las dos clásicas columnas de cualquier sesión de chat (la lista de usuarios y de mensajes) y una pequeña ventana flotante con los botones básicos para administrar un canal. ¿Para qué más?



2 Antes de realizar la primera conexión, no está de más repasar los parámetros del programa. Se encuentran en la opción de menú **File/Properties**. La primera pestaña (**User Info**) se corresponde a la información que, como usuario, quieres facilitar a los demás. En la mayoría de los casos sólo necesitarás modificar los valores del **Nick** y **Alt. Nick** –el *nick* alternativo para cuando el principal está ocupado.

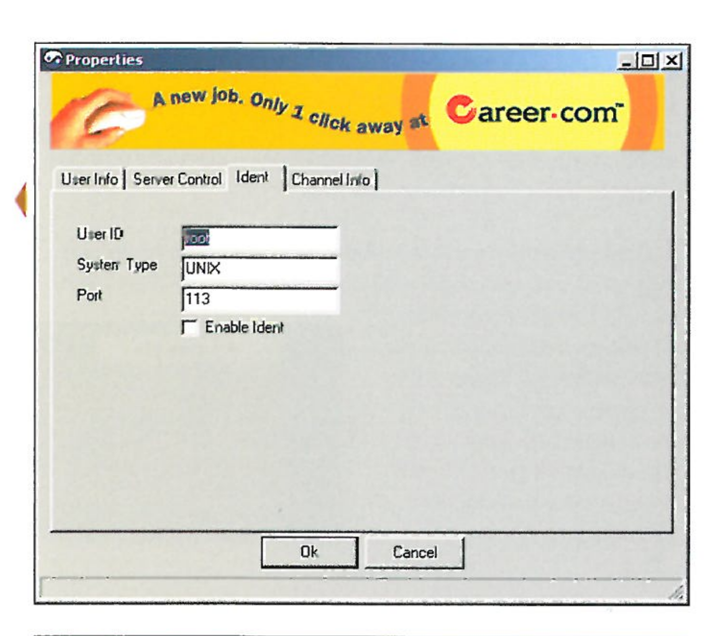


3 **Server Control** contiene la lista de servidores de IRC a los que se puede conectar el programa. El que está en la casilla **Pick Server** es aquel al que **MonIRC** se conectará cada vez sin preguntar nada. Por tanto, si quieres cambiar el servidor de conexión, selecciona uno de la lista y pulsa en el botón **Pick Server**. Para añadir uno nuevo, teclea su dirección y pulsa el botón **Add To List**.

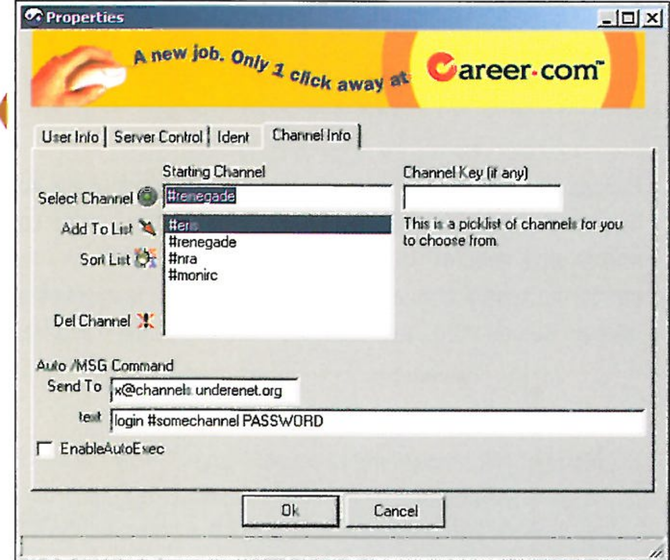
TOOLBAR

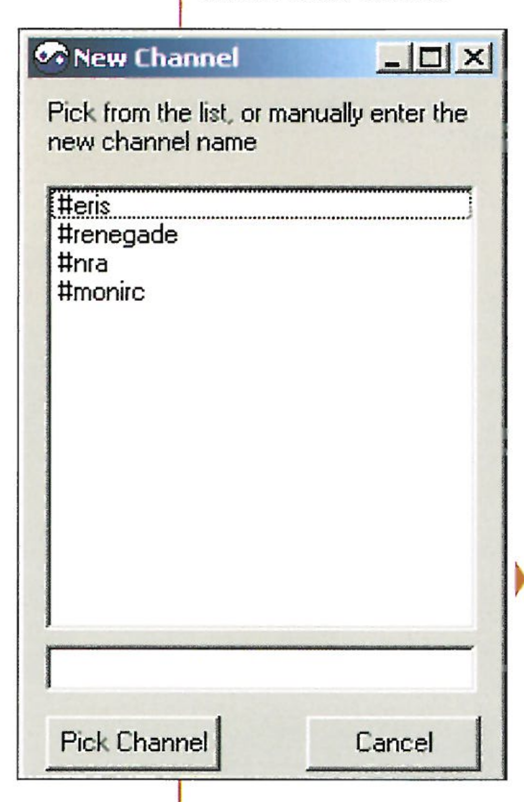
La opción de menú Toogle Toolbar (o las teclas Alt+T) sirve para ocultar o presentar la ventana de la barra de herramientas (o Toolbar). Si la seleccionas cuando está en pantalla desaparece, cosa que puede suceder por accidente. Cuando pase, vuelve a la opción de menú Toogle Toolbar o pulsa las teclas Alt+T.

4 **MonIRC** también es capaz de funcionar como un **Ident Server**. Así, cuando algún servidor de IRC solicite tu identificación al entrar, **MonIRC** la enviará. Algunos servidores de IRC no dejan registrarse a los usuarios que no se identifican mediante el **Ident**.



5 **Channel Info** contiene la lista de canales a los que sueles conectarte. Inicialmente, **MonIRC** sólo se conectará al canal que está en la primera casilla, a la derecha del botón **Select Channel**. Para añadir un nuevo canal, escríbelo en esta casilla y pulsa el botón **Add To List**. Para que sea el canal donde el programa se conecte cada vez, selecciónalo de la lista y pulsa el botón **Select Channel**.



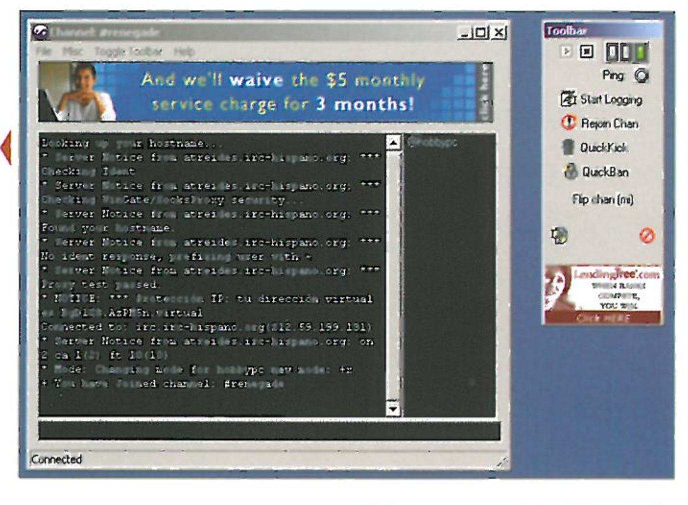


6 Recuerda que **MonIRC** sólo es capaz de trabajar con un canal a la vez. Pero cuando estés conectado al servidor IRC y chateando en el canal por defecto (o sólo conectando), también podrás cambiarlo. Para ello escoge la opción de menú **Misc/Change Channels** y elige uno de la lista. A continuación pulsa el botón **Pick Channel**.



7 Vas a empezar la primera sesión con **MonIRC**. Para conectar con el servidor, ves a la ventana de la barra de herramientas (la **Toolbar**) y pulsa el primer botón de la izquierda, el que representa un botón de reproducción de un aparato de vídeo o casete. Mientras se negocia la conexión, el indicativo rojo de la derecha cambia al segundo, el amarillo. Cuando está conectado, se ilumina el tercero, en verde.

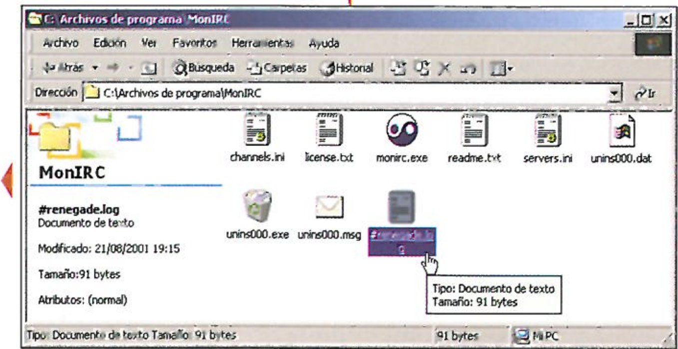
8 Cuando consigues conectar, en la ventana principal, destinada a chat, se pueden ver los mensajes que envía el servidor de IRC. Observa que también has entrado al canal que por defecto aparece en la pestaña **Channel Info** de las **Properties**.



9 Si quieres guardar un registro de todo cuando sucede en el canal, pulsa el botón **Start Logging** de la **Toolbar**. Cambiará por **Stop Logging**, cosa que servirá para dejar de guardar el registro.



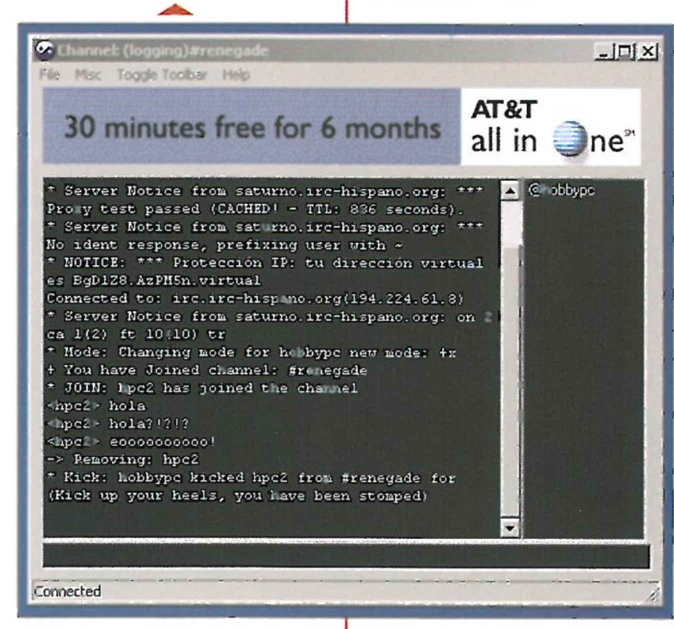
10 Los archivos con el resultado del *logging* se encuentran en la carpeta donde instalaste **MonIRC**. Están guardados en forma de texto y tienen como nombre el canal y como extensión .log. Si quieres leerlos podrás abrirlos con el **Bloc de Notas**, por ejemplo.



11 Echar a un participante molesto del canal es muy fácil con **MonIRC**. Basta con que lo selecciones en la lista de nicks conectados, y pulses el botón **QuickKick**. *Kick* es la palabra con la que en IRC se conoce la acción de echar a alguien de un canal. *Ban* significa echarle y también prohibirle la entrada (cosa que se consigue con el botón de debajo, el **QuickBan**). Observa que en la ventana del chat aparece el mensaje que confirma la acción, así como la frase con la que le has "kickeado" o "baneado" (se puede modificar en la pestaña **User Info** de las **Properties** que ya has visto).

12 **Flip chan (mi)** es una opción que activa y desactiva los modos **M** e **I** en el canal. Resulta muy útil para que los moderadores puedan ejercer el control del canal y calmar los ánimos cuando la tensión supere los límites aceptables. El modo **M** sólo permite hablar a los moderadores, cosa que sirve para dar instrucciones a los usuarios del canal sin que molesten los mensajes de nadie con ganas de hacer ruido. El modo **I** significa que nadie puede entrar al canal excepto si es invitado.







CD-Rs bajo control

VERIFICAR LOS CD-R

INCLUIR UNA GRABADORA DE CD EN UN EQUIPO NUEVO HA DEJADO DE SER UN LUJO PARA CONVERTIRSE EN UNA NECESIDAD CASI IMPRESCINDIBLE. ESTOS NUEVOS PERIFÉRICOS SON ASEQUIBLES, CÓMODOS DE UTILIZAR Y TIENEN NUMEROSAS POSIBILIDADES. PERO COMO OCURRE CON TODOS LOS PERIFÉRICOS, SIEMPRE TE PUEDEN DAR ALGÚN PROBLEMA... FÁCILMENTE EVITABLE.

Para grabar un CD de datos, de música o incluso mixto, ya no es necesario tener un potente ordenador o un software muy avanzado. Con cualquier grabadora corriente y el software que se entrega con ella podrás grabar casi todo lo que te propongas. Pero atención, porque si bien grabar es fácil, has de tener en cuenta que puedes tener problemas como errores o fallos en los discos. A veces, el problema es el material que utilizas, porque no es el adecuado o es defectuoso. Además, tu también puedes ser el causante de esos fallos si sobrecargas de trabajo a tu equipo o si hay algún tipo de problema con datos corruptos, entre otras decenas.

Hay algunos errores que no se pueden prever y contra los que no se puede hacer nada. Pero para los otros sí hay solución, o al menos prevención. Con **CDCheck**, por ejemplo, es posible escanear antes los datos para asegurarte de que no tienen ningún problema, o comprobar que la copia original y la de tu disco son idénticas y que por tanto no se ha producido ningún contratiempo. Si te acostumbras a hacerlo tras cada grabación, te asegurarás de que todas tus copias son operativas.

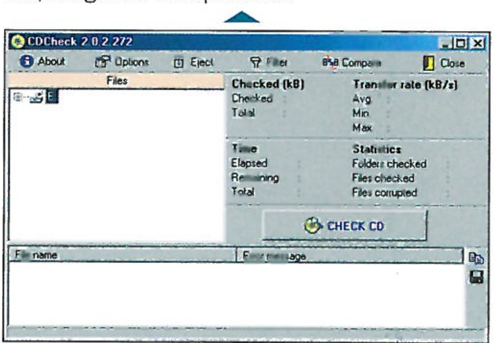
En cambio, **CDR Media Code Identifier**, puedes comprobar la calidad de los CD antes de introducirlos en la grabadora. Así, podrás averiguar qué discos son más adecuados para grabar música o cuáles te dan buenos resultados para tus copias de seguridad.

Con estos dos programas podrás intentar reducir los errores o descartar rápidamente los discos defectuosos. De todos modos, para que tus copias sean perfectas, lo mejor es seguir unos sencillos consejos, tomárselo con calma y hacerse a la idea de que, a veces, hay cosas que no se pueden evitar por mucho que se intente.

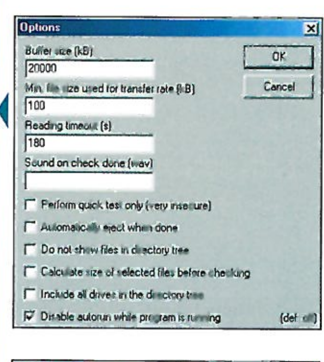
CDCheck

Para asegurarte de que tus CD están en perfecto estado o de que tus copias no tienen ningún problema, CDCheck es la utilidad adecuada. En esencia, su cometido es chequear tus discos para detectar los errores de grabación o para que tengas la seguridad de que la copia es exacta al original. Así, te ahorras el hacer una copia de seguridad confiando que todo está bien y a la hora de la verdad descubrir que el disco es ilegible o, si es muy antiguo, que se ha deteriorado. También vale la pena usarlo para que, si has grabado bien determinados datos, puedas borrar las imágenes en el disco; si es que trabajas con ellas.

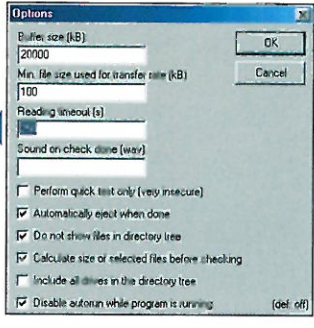
1 Al ejecutar el programa verás la pantalla principal. En la ventana de la izquierda están los dispositivos de lectura de CD-ROM disponibles y para los chequeos debes escoger la unidad donde se encuentra el CD que quieres escanear. En la derecha se sitúan diferentes datos que te ofrecerán el informe, y en la parte central el botón **Check CD**, el más importante del programa. Pero antes, dirígete a las opciones.



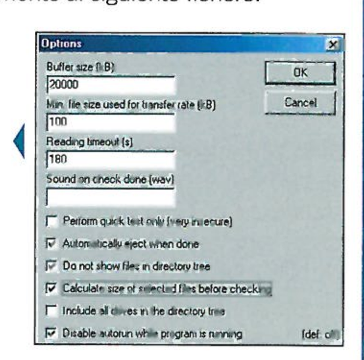
2 Pulsa el botón **Options**, situado en la parte superior, y verás que aparece un menú. La primera opción que puedes modificar es el tamaño del *buffer*; por defecto es de 1000 KB, pero puedes aumentarlo o disminuirlo en función de tu equipo, o si quieres que los chequeos sean más o menos veloces.



3 Otra opción que no puedes dejar de tener en cuenta es el tamaño mínimo del fichero. Por defecto, el programa no chequea archivos menores de 100 KB, pero según sean los datos del CD puedes aumentar o disminuir ese tamaño. Ten en cuenta que si decides que lea archivos más pequeños, irá más lento. Si quieres seguir controlando la velocidad de chequeo, también debes tener en cuenta otro campo, el de **Reading Timeout**, ya que si tras chequear un archivo durante ese tiempo (por defecto 180 segundos) no ha acabado, pasa automáticamente al siguiente fichero.



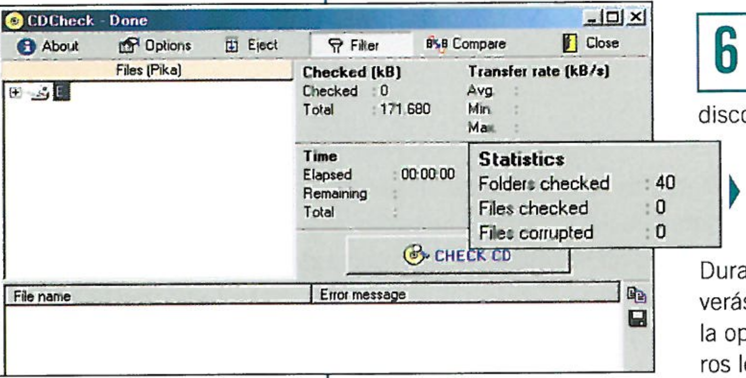
4 Otras opciones adicionales del programa son que suene un WAV cuando acabe el chequeo para avisarte, que expulse el CD tras la exploración, que haga un chequeo rápido (eso sí, te avisa de que no es muy seguro), que calcule el tamaño de los archivos antes de chequear, o desactivar el **autorun** de los CD que introduzcas en el equipo. El que las actives o no ya es cosa tuya, son las opciones menos importantes para el funcionamiento del programa **CDCheck**.



5 Ahora que ya has configurado las opciones a tu gusto, puedes realizar el chequeo. Introduce el CD en la unidad que prefieras (puede ser tanto la grabadora como el lector de CD-ROM), y pulsa **Check CD**. Verás cómo se inicia el chequeo de tus archivos. ¡Ten en cuenta que puede tardar unos minutos!

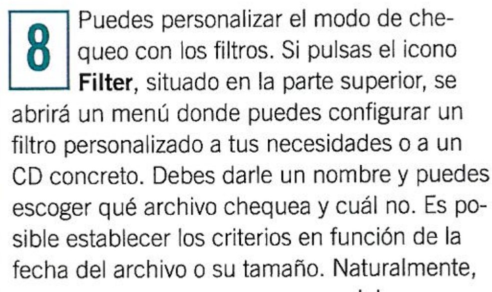
¿TIENES DUDAS?

Si no acabas de ver clara alguna de las opciones, sitúa el puntero del ratón junto a la opción dudosa: verás un pequeño texto de ayuda que te indicará para qué sirve exactamente esa opción.

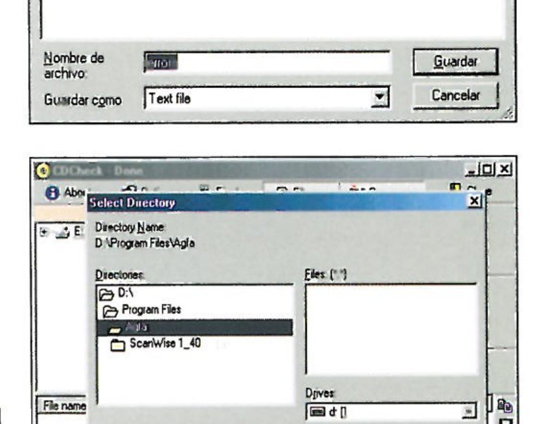


6 Entre los datos del informe destaca el espacio ocupado del disco, el número de ficheros, el tiempo que ha tardado en realizar la operación y si hay algún fichero corrupto. Durante el chequeo también verás a qué velocidad realiza la operación y cuántos ficheros le faltan.

7 Si necesitas los datos del informe para realizar un estudio o simplemente para incluirlos en la documentación del CD, tienes dos opciones. O pulsas el icono del **Portapapeles** y copias el informe ahí para pegarlo en cualquier tipo de documento que necesites, o guardas la información en el disco pulsando el icono del disquete.



8 Puedes personalizar el modo de chequeo con los filtros. Si pulsas el icono **Filter**, situado en la parte superior, se abrirá un menú donde puedes configurar un filtro personalizado a tus necesidades o a un CD concreto. Debes darle un nombre y puedes escoger qué archivo chequea y cuál no. Es posible establecer los criterios en función de la fecha del archivo o su tamaño. Naturalmente, debes guardarlos en tu disco duro para usarlos de nuevo, si te son útiles, o modificar los que ya tienes configurados.



GRABA SIN ERRORES

Estos consejos que siguen no te van a solucionar la vida, aunque si te pueden evitarte más de un problema. Lo primero que has de tener en cuenta es la velocidad de grabación. Cuanto más alta sea, más rápido grabarás el disco, pero al aumentar el tráfico de datos también te arriesgas al temido *buffer underrun*, es decir, que el flujo continuo de datos hacia la grabadora se interrumpa, aunque sea momentáneamente, y el disco se grabe mal. Una buena velocidad de grabación es 4x, no es demasiado lenta pero tampoco te dará muchas sorpresas. De todos modos, usa tu sentido común: si grabas datos a 4x y tienes problemas de *buffer*, baja la velocidad. Otro detalle a tener en cuenta es que, según el modelo de tu ordenador y el tipo de software que utilices, es posible que no puedas hacer muchas cosas mientras estás grabando si no quieres arriesgarte a estropear un disco.

Si quieres tener las máximas garantías de que tu grabación salga bien, y tienes suficiente espacio en disco, puedes optar por realizar una imagen. Consiste en hacer una copia de lo que quieras grabar en el disco duro de tu equipo, y después grabar esos datos en el disco de tu grabadora. Es más difícil que haya problemas de *buffer* y a pesar de que la copia en disco pueda ocupar muchos megas, para determinados programas y copias de seguridad es la mejor opción.

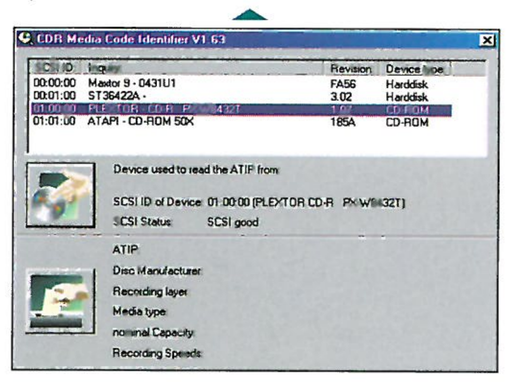
9 Otra opción interesante es asegurarse de que el archivo grabado en el CD-ROM es idéntico al original. Por ejemplo, si trabajas con imágenes en el disco, puedes asegurarte de que la copia es igual al archivo de tu disco duro con **Compare**. Cuando pulses el icono abrirás una pequeña ventana de exploración que te permite buscar el archivo original en tu disco duro para compararlo con la información del CD. De este modo, si todo ha salido bien, puedes borrar el archivo de tu disco duro.



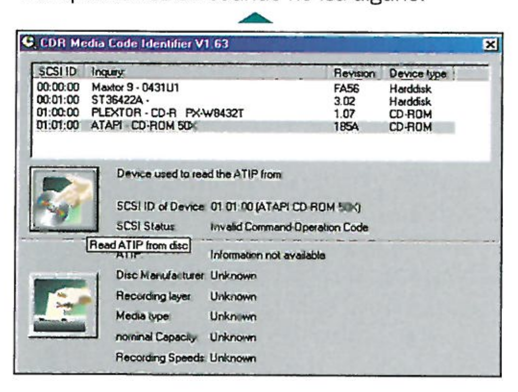
¿Y tú, de quién eres?

Ahora los CD grabables han bajado mucho de precio, en el mercado hay muchas ofertas y marcas a tu disposición según para qué quieras emplear ese CD. Hay algunos productos concretos que no son muy adecuados para grabar CD musicales porque las pistas no quedan correctamente definidas y una cadena de música no puede leerlos con facilidad. Otros CD son ideales para grabar datos o hacer copias de seguridad. Con CDR Media Code Identifier sabrás en cuestión de segundos el tipo de CD con el que vas a trabajar, su capacidad nominal, cuánto espacio está ocupado por los datos e incluso el tipo de material utilizado en la zona de grabación. Estos detalles parecen poco importantes, pero son decisivos para conocer la calidad exacta de un CD y su esperanza de vida.

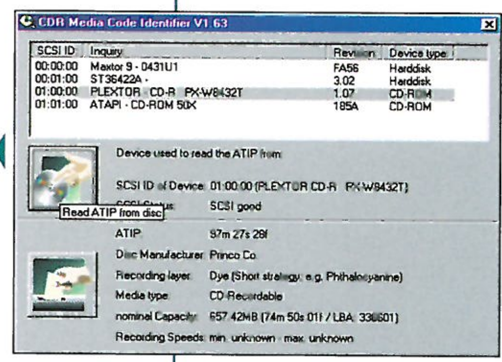
1 Abre el programa. A primera vista verás toda la información necesaria. En la parte superior puedes elegir el lector donde colocarás el CD-ROM a escanear. En el siguiente destacado se te indica el dispositivo que lee el SCSI y en la parte inferior es donde aparecerán los datos del disco.



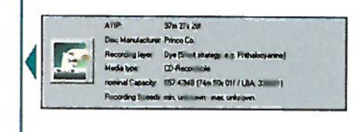
5 El que no puedas leer esa información no es exclusivo de los discos comerciales. Según cuál sea la marca o calidad de tus CD-ROM, es posible que no puedas ver los datos de CD que hayas grabado tú mismo. El programa sólo detecta determinadas marcas y configuraciones, pero con la cantidad de fabricantes que hay y los muchos CD del mercado, es normal que de vez en cuando no lea alguno.



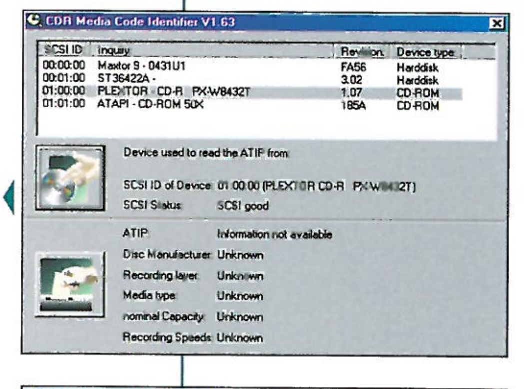
2 Introduce un disco en el dispositivo elegido. Para poder ver los datos referidos a ese CD-ROM en concreto tienes que pulsar el icono **Device used to read the ATIP form** y verás cómo aparecen en pantalla.



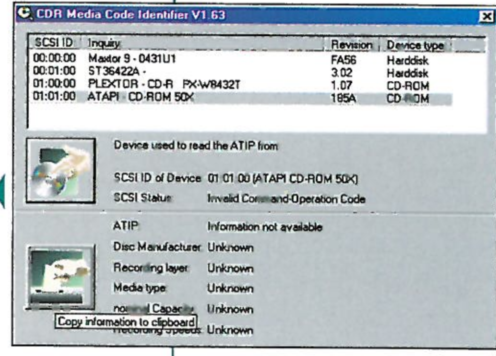
3 En este caso, los datos son bastante concretos. Ha detectado el fabricante de este CD, la capacidad nominal del disco, cuánto hay grabado e incluso el tipo de material utilizado para la fabricación del CD. Lo que no ha podido detectar es la velocidad máxima y mínima con la que se ha realizado el CD-ROM.



4 No siempre conseguirás tantos datos. Depende mucho de la marca y el fabricante del disco y hay veces en las que apenas tendrás datos. Por ejemplo, si lo pruebas con un disco compacto normal verás que por no aparecer no hay ni un solo dato, no detecta ni siquiera la capacidad nominal del disco y menos su fabricante o el tipo de material.



6 Si la información de tu disco te interesa mucho porque estás haciendo un informe, o para algún tipo de trabajo, puedes copiarla a tu **Portapapeles** para pegarla en el documento que te interese. Sólo tienes que pulsar el último icono y podrás hacer lo que quieras con esos datos.



Altius, citius, fortius

MEJORA LAS PRESTACIONES DE TU RATÓN

TENER UN BUEN MANEJO DEL RATÓN ES FUNDAMENTAL PARA OBTENER EL MÁXIMO RENDIMIENTO DE LAS APLICACIONES QUE FUNCIONAN BAJO EL SISTEMA WINDOWS. NO SE EQUIVOCAN QUIENES ASEGURAN QUE EL RATÓN SE HA CONVERTIDO EN EL EJE FUNCIONAL DE LAS INTERFACES GRÁFICAS; POR LO QUE CONTROLARLO DE FORMA CERTERA EQUIVALE A DOMINAR EL PC.

Una regla de oro (no siempre respetada) del correcto diseño de aplicaciones para Windows dicta que todas las acciones que se realizan con el ratón deben poder realizarse también con el teclado, con la combinación de varias teclas. Esta característica es especialmente valorada por los grandes especialistas en un programa en concreto, pues el uso intensivo del teclado acelera notablemente las tareas más comunes. Pero también pone de relieve una verdad fundamental: el ratón es el centro de control de Windows. Con él, puedes abrir y cerrar ventanas, cambiar sus dimensiones, moverlas, disponerlas unas sobre otras, etc. Los progresos que los fabricantes han ido introduciendo en el diseño de nuevos ratones son una prueba más de la importancia del *mouse*: modelos más ergonómicos, inalámbricos, ópticos, con más botones, conectados a través de USB.



MARCAJE AL RATÓN

Sin embargo, el sistema Windows proporciona escasos medios para que puedas hacer "diabluras" con el ratón. El panel de control del "roedor" permite definir los parámetros de uso habitual (sensibilidad, orientación, disposición de los botones), pero, a pesar de ser el panel de control, deja de controlar un sinfín posibilidades de automatización, creación de macros, ajuste fino del cursor del ratón mediante el teclado, etc. Afortunadamente, el activo colectivo de programadores para Windows también conoce esta laguna, y existen programas como **Mouse Radar** que vienen a llenar este vacío, proporcionándote un control mucho más avanzado sobre el ratón.

ATENCIÓN AL RADAR

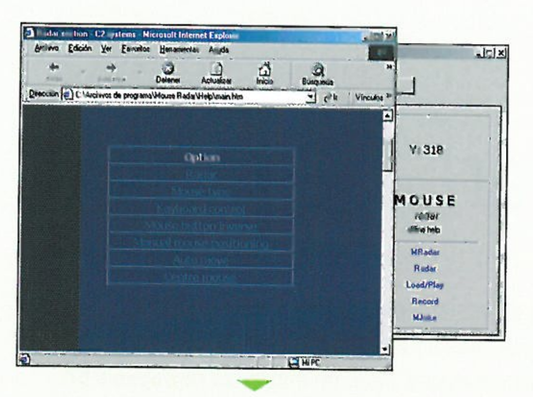
Mouse Radar (abreviado, **MRadar**) es un programa que, una vez activado, es capaz de grabar movimientos y acciones del ratón (pulsaciones de sus botones) para reproducirlos posteriormente. Además, permite conocer en todo momento las coordenadas del cursor del ratón, ajustar su posición manualmente con las flechas del teclado para acciones de alta precisión, mantener el ratón en movimiento continuo (para evitar que algunos servidores de Internet te desconecten por falta de actividad, por ejemplo).

LA MAGIA OCULTA DEL RATÓN

Para conseguir sus propósitos, **MRadar** basa su actividad en la manera cómo controla Windows el ratón y el teclado, entre otras cosas. En efecto, Windows funciona a base de mensajes: cada movimiento del ratón se traduce en un mensaje, una pulsación de un botón, en otro mensaje (el teclado funciona igual: cada tecla pulsada genera mensajes). Todos esos mensajes pasan a la aplicación activa, que cuenta con una cola de mensajes. La aplicación atiende los mensajes en la cola uno tras otro, respetando el orden de llegada. **MRadar** aprovecha que Windows permite a un programa conocer todos los mensajes antes de ser pasados a la aplicación activa para tomar buena nota de ellos y guardarlos en un archivo. Posteriormente, el programa puede leer el archivo y volver a emitir los mensajes contenidos en él, que llegarán a la aplicación activa como si el usuario los hubiera generado moviendo y usando el ratón.

La pantalla del radar

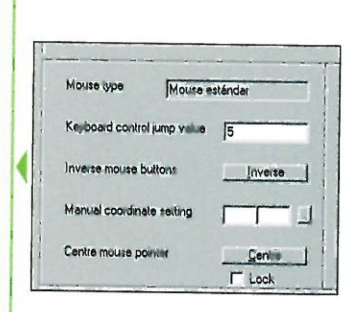
MRadar es un programa cuyo uso, una vez descubras la misión que cumple cada uno de sus controles, es muy sencillo. La disposición por pestañas para controlar los diversos aspectos que cubre el programa facilita en gran medida la puesta en práctica de sus posibilidades. Vamos a pasar revista a la primera de las pestañas, Radar, para empezar a conocer las posibilidades de MRadar.



1 La ventana principal de **MRadar** cuenta con controles para conocer y modificar la posición del ratón con exactitud. En la parte central de la ventana se encuentra una auténtica "pantalla de radar" que muestra, a escala, dónde se encuentra el puntero del ratón en cada momento. A ambos lados, las coordenadas numéricas permiten conocer con precisión la posición en ambos ejes (X= horizontal, Y= vertical).

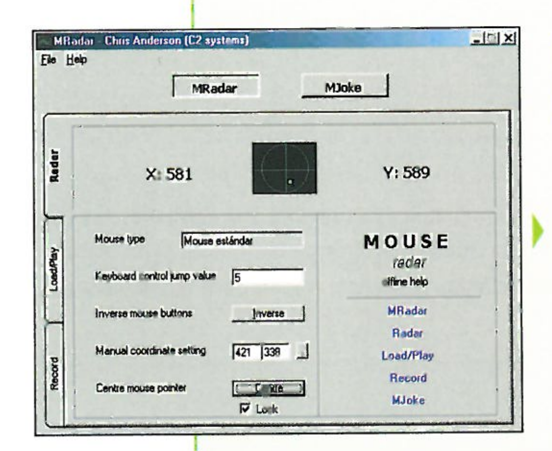
2 Lo primero que conviene conocer es dónde se encuentra la ayuda. En la parte inferior derecha de la ventana de **MRadar** pueden verse una serie de hiperenlaces, el primero de los cuales, **MRadar**, apunta a una descripción general del programa; mientras que los cuatro siguientes conducen a ventanas de ayuda sobre cada una de las funcionalidades de **MRadar**. Pulsa sobre el segundo hiperenlace, **Radar**, para obtener ayuda sobre la primera ventana del programa. Cada vez que pulses sobre un hiperenlace, se abrirá una nueva ventana de **Internet Explorer** con la ayuda correspondiente en formato HTML.

3 A la derecha de **Mouse type** consta el tipo de ratón que tienes instalado. Debajo, **Keyboard control jump value** te permite escribir un valor de desplazamiento. Tras escribir un número de píxeles, pulsa sobre el radar para aceptar el cambio. A partir de ahora, cuando **MRadar** sea la aplicación activa, podrás mover el puntero del ratón utilizando las teclas de flecha del teclado. Cada vez que pulses una flecha, el puntero se desplazará el número de píxeles indicado en la dirección correspondiente a la flecha.



4 El control siguiente, **Inverse mouse buttons**, te permite invertir rápidamente los botones del ratón (el botón primario pasa a ser secundario y viceversa: una buena solución para los usuarios zurdos). Para ello, pulsa el botón **Inverse**. Cuando los botones están invertidos, la etiqueta del botón cambia a **Return**; púlsalo de nuevo para volver a la disposición original. Atención: ten en cuenta que tras pulsar el botón **Inverse** los botones del ratón se han invertido, por lo que tendrás que pulsar de nuevo el botón **Return** con el que antes era el botón secundario, que ahora ha pasado a ser el primario.

5 La sección **Manual coordinate setting** sirve para enviar el puntero exactamente a un lugar determinado de la pantalla. Su uso es muy sencillo: escribe la coordenada horizontal (X) en el primer cuadro de texto y la coordenada vertical (Y) en el segundo cuadro de texto. Pulsa el pequeño botón situado a la derecha de los cuadros de texto y el puntero del ratón irá directamente a las coordenadas indicadas. Sólo hay una excepción a la precisión del destino: si escribes un valor por encima del máximo, el puntero irá al máximo valor posible, nunca fuera de la pantalla.

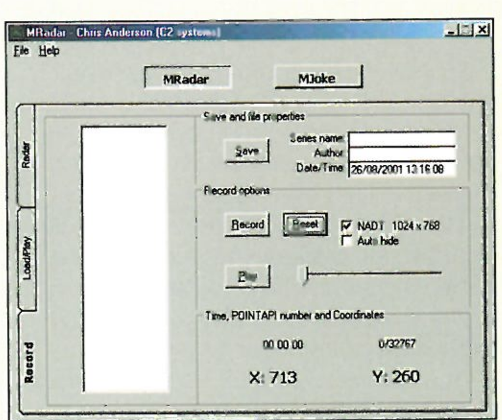


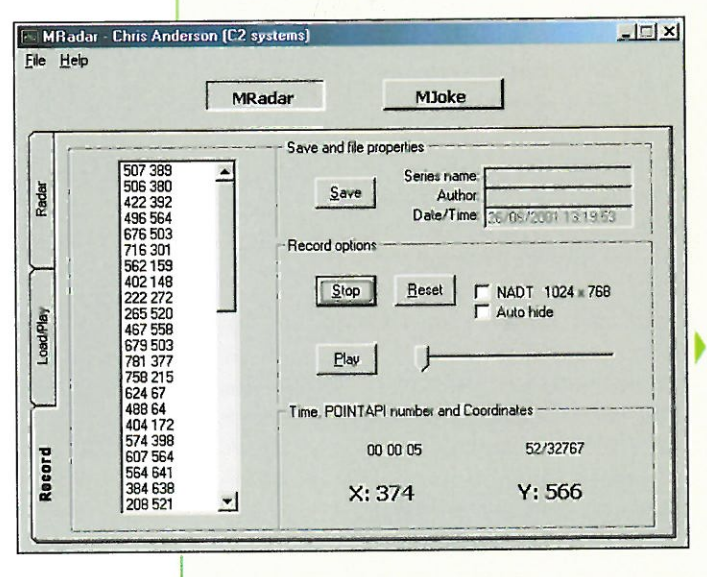
6 Los dos últimos controles de esta pantalla, **Centre mouse pointer** y **Lock** en realidad trabajan de forma coordinada. Para el primero de ellos, al pulsar el botón **Centre** el puntero del ratón se desplaza al centro de la pantalla. Esto por sí solo no es muy útil, pero en coordinación con la casilla **Lock**, la cosa cambia. Si marcas dicha casilla y a continuación el botón **Centre**, el puntero del ratón se desplaza al centro de la pantalla y queda desactivado. Para activarlo de nuevo, es necesario escribir una contraseña. Dicha clave te la solicita el propio programa la primera vez que utilices esta funcionalidad. Si no introduces una contraseña, no se desactivará el ratón. Es una protección útil contra intromisiones, si bien debes tener presente que el usuario puede seguir usando el equipo mediante el teclado.

Grabar macros de MRadar

La capacidad para grabar y reproducir movimientos del ratón, al estar basados en posiciones en la pantalla, depende estrictamente de la definición de pantalla activa: una serie de movimientos registrados en una pantalla a 1.024x768 serán inservibles al reproducirse en una pantalla a 800x600. Este aspecto debes tenerlo presente en el momento de reproducir tus macros. Por cierto, las dos resoluciones citadas son las únicas que MRadar puede usar con garantías de éxito.

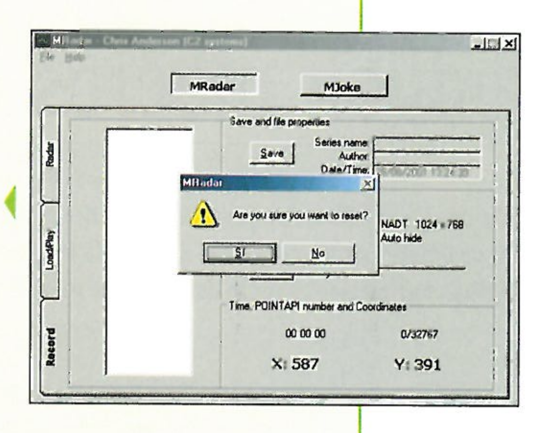
1 Para conocer el funcionamiento de las macros en **MRadar** no hay nada mejor que grabar una primera macro. Este proceso se lleva a cabo desde la pestaña **Record**. En esta ventana se encuentran todos los controles necesarios para empezar a grabar movimientos del ratón, para guardar convenientemente en el disco duro la secuencia de movimientos y una serie de controles informativos sobre la grabación de la macro propiamente dicha.

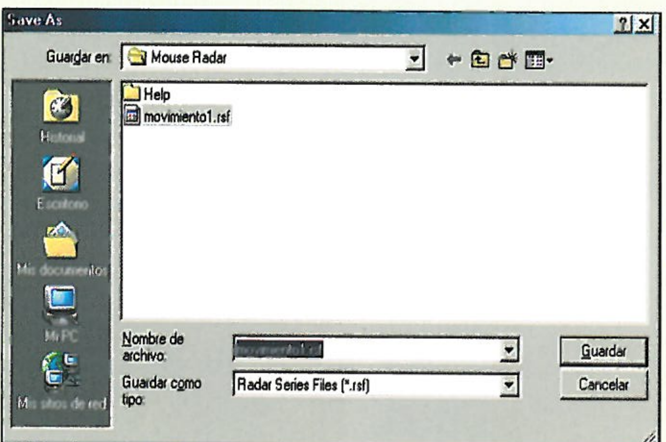




2 La casilla de verificación **NADT** sirve para indicar si deben guardarse en el archivo de la macro datos sobre el nombre de la macro, su autor, la fecha y la hora de creación. Desactívala si no precisas esa información. La casilla inferior, **Auto hide**, oculta automáticamente **MRadar** al empezar a grabar movimientos del ratón. Para iniciar la grabación, pulsa el botón **Record**. Durante la grabación, el botón pasa a denominarse **Stop** como se ve en la ilustración, y se usa para detener la grabación; (también puedes pulsar la tecla **Intro** para detener el proceso). Los movimientos del ratón se reflejan en la lista de la izquierda en forma de coordenadas (X, Y).

3 Una vez guardada la secuencia de movimientos (**MRadar** no puede almacenar pulsaciones de los botones del ratón), puedes continuar con una nueva grabación pulsando de nuevo el botón **Record**: los nuevos movimientos se añadirán a los ya existentes. Si quieres iniciar una nueva grabación, debes pulsar el botón **Reset**, que limpia la lista de movimientos grabados, además de la información sobre el nombre de la macro, autor y fecha y hora de su creación. Al pulsar **Reset**, un cuadro de diálogo te pregunta si realmente quieres vaciar todo el contenido. Pulsa el botón **Sí** para limpiarlo todo y estar en disposición de iniciar la grabación de una nueva macro.



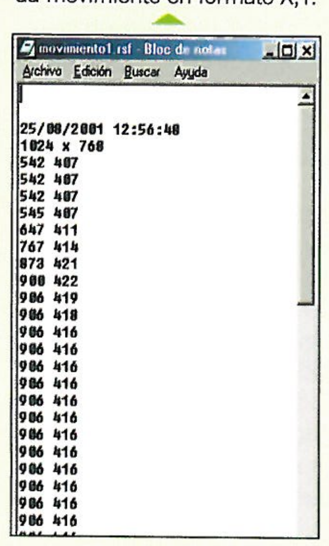


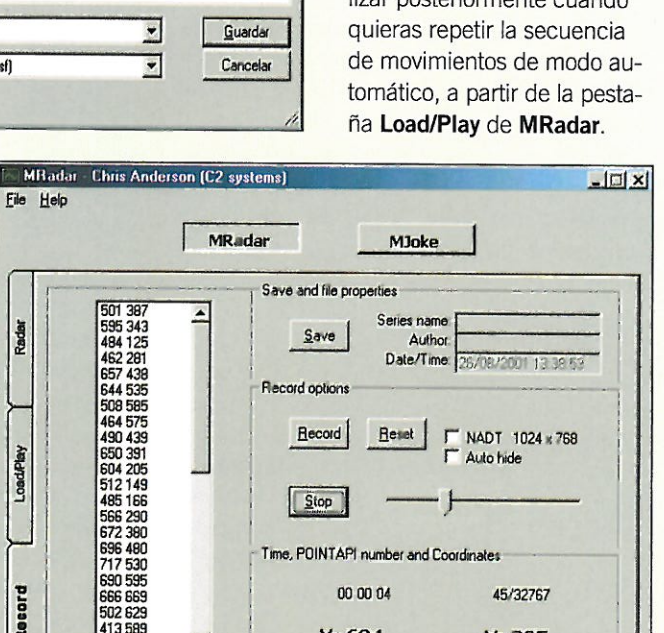
4 Una vez tengas la secuencia de movimientos que quieres guardar, pulsa el botón **Save**. Se abre un cuadro de diálogo estándar para guardar el archivo. Selecciona un nombre y pulsa el botón **Guardar**. Este archivo es el que deberás utilizar posteriormente cuando quieras repetir la secuencia de movimientos de modo automático, a partir de la pestaña **Load/Play** de **MRadar**.

¿SABÍAS QUÉ?

Puedes modificar manualmente este archivo desde el Bloc de notas del sistema, pero debes poner mucha atención en el momento de introducir las coordenadas para no provocar errores en la reproducción posterior de la macro.

5 El archivo de macro de **MRadar** se guarda en formato de texto estándar. Por ello, puedes abrirlo y leerlo sin problemas desde un editor de texto como el **Bloc de notas**. Al principio del archivo se guarda la información de la macro (fecha y hora de grabación, resolución). A continuación, uno tras otro, se registran las coordenadas de cada movimiento en formato X,Y.

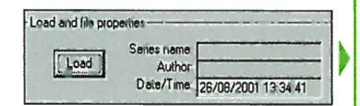




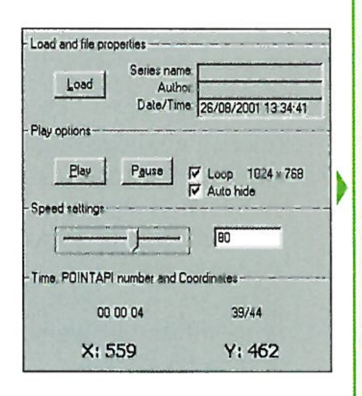
6 De nuevo en **MRadar**, puedes ejecutar la secuencia de movimientos almacenados pulsando el botón **Play**. En cuanto lo pulses, su nombre cambiará a **Stop** (como se ve en la imagen). La barra de deslizamiento, situada a la derecha, muestra el progreso en la reproducción. Si quieres detener la reproducción antes de que ésta finalice, puedes pulsar la tecla **Intro** (recuerda que **MRadar** está controlando en este momento el ratón, por lo que deberás usar el teclado). El recuadro inferior, **Time, POINTAPI number and Coordinates** es puramente informativo y refleja el tiempo que dura la macro, la cantidad de movimientos grabados/máximo posible, y las coordenadas actuales X e Y del ratón.

Reproducir macros de MRadar

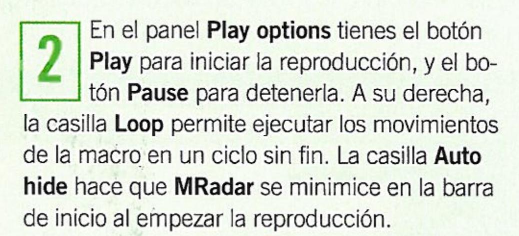
La última pestaña de MRadar se utiliza para cargar macros guardadas en la fase de grabación que se ha explicado antes. Una vez cargada una macro, aparecerá en la pantalla la información sobre el momento de su grabación y la lista de movimientos. Algunas opciones permitirán definir cómo debe llevarse a cabo la reproducción.



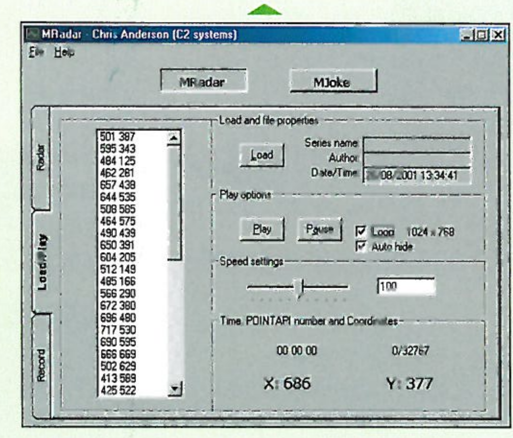
1 Empieza por pulsar el botón **Load** para cargar una macro guardada anteriormente. Una vez seleccionada la macro, la ventana de **MRadar** se actualiza con la información guardada en el momento de la grabación (fecha y hora, nombre y autor -optativos-, movimientos). Si al consultar estos datos constatas que no es la macro que buscabas, puedes repetir el proceso para cargar una nueva macro.

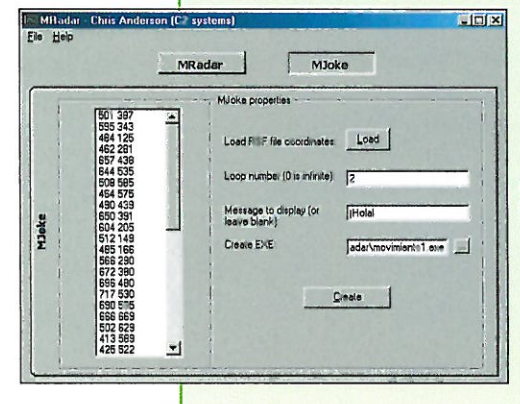


3 El panel **Speed settings** permite controlar la velocidad de la reproducción. Los movimientos se guardan siempre a 100 (cada centésima de segundo), de modo que la reproducción exacta debe ser también a 100. Un número inferior, desplazando el deslizador hacia la derecha, dará una velocidad de reproducción superior, y viceversa. El panel inferior, **Time, POINTAPI and Coordinates**, funciona exactamente igual que en la ventana **Record** de **MRadar**.



2 En el panel **Play options** tienes el botón **Play** para iniciar la reproducción, y el botón **Pause** para detenerla. A su derecha, la casilla **Loop** permite ejecutar los movimientos de la macro en un ciclo sin fin. La casilla **Auto hide** hace que **MRadar** se minimice en la barra de inicio al empezar la reproducción.





4 La última ventana de **MRadar** se obtiene al pulsar el botón superior titulado **MJoke**. Desde aquí puedes cargar una macro guardada anteriormente, indicar un número de repeticiones (si escribes 0, será infinito) en **Loop number (0 is infinite)**, e indicar un mensaje que aparecerá al acabar la última reproducción en **Message to display (or leave blank)**. A la derecha de **Create EXE** escribe el nombre del archivo ejecutable, o pulsa el botón **...** para abrir el cuadro de diálogo estándar **Guardar como**. Finalmente, pulsa el botón **Create** para crear el archivo. Para ejecutarlo en otro equipo, deberás copiar el nuevo archivo ejecutable junto con el archivo **cnfg.dll** que también crea **MRadar** al crear el ejecutable.

BOTONES INVERTIDOS

Windows permite cambiar con gran facilidad el orden de los botones del ratón, invirtiendo el uso de los botones primario y secundario. Para ello, en el Panel de control, haz clic sobre el icono Mouse y pulsa sobre Zurdo. Cada ratón puede incorporar su propio panel de configuración, por lo que tal vez debas buscar un control llamado "Alternar botones" o algo parecido. En cualquier caso, esta funcionalidad tiene su principal aplicación para los zurdos, que de este modo pueden usar cómodamente el ratón con la mano izquierda. Sin embargo, hay otra buena razón para que los diestros usen el ratón con la mano izquierda: la mano derecha tiene mucho más trabajo que la izquierda, debido a que tiene que controlar, además del ratón, el teclado numérico y las teclas de flechas. Si usas el PC durante horas, es posible que acabes teniendo dolores en la mano o brazo derechos. Si aprendes a usar el ratón con la mano izquierda, el trabajo quedará más equilibrado.



Diseñador avanzado

KEY DESIGN CENTER 3-D (2)

CONOCER EL FUNCIONAMIENTO BÁSICO DE KEY DESIGN CENTER 3-D NO SIRVE DE MUCHO SI NO ERES CAPAZ DE APLICAR ESOS CONOCIMIENTOS DE UNA FORMA ÚTIL Y PRÁCTICA. EN ESTA SEGUNDA Y ÚLTIMA ENTREGA DEL PROGRAMA SE EXPLICA CÓMO CREAR ELEMENTOS DE UNA CIERTA COMPLEJIDAD UTILIZANDO LOS OBJETOS PREDEFINIDOS QUE OFRECE LA APLICACIÓN.

En la unidad anterior tuviste la primera toma de contacto con el programa **Key Design Center 3-D**, una aplicación de diseño en tres dimensiones con la que serás capaz, como verás en estas páginas, de recrear en tu ordenador todo tipo de construcciones que puedas imaginar. Y, por tratarse de un programa compatible con Windows, podrás hacerlo de una forma muy sencilla gracias a sus menús, opciones y diseños predefinidos. Darás así un paso más en el descubrimiento de este programa que, como ya habrás comprobado, permite dejar volar la imaginación para construir todo aquello que te propongas.

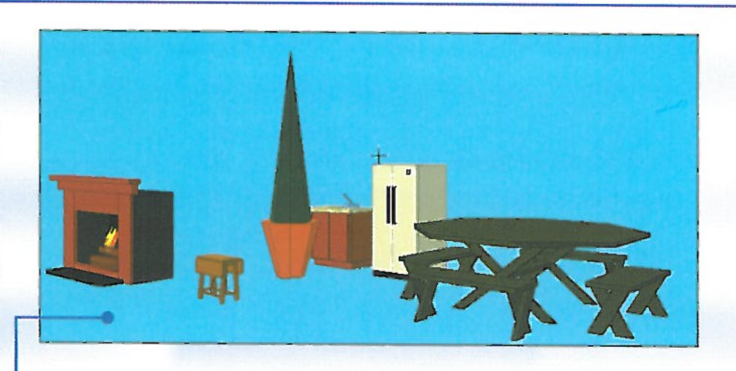
MUCHO DONDE ESCOGER

Al instalar en CD-ROM que se entrega con esta unidad, se añaden al programa nuevas galerías de objetos que dan más flexibilidad al usuario a la hora de elegir elementos para integrar en la escena. En este número planteamos la construcción de una casa, con una zona ajardinada en la que incluiremos objetos predeterminados con texturas y formas de un aspecto muy realista. Comprobarás cómo con los recursos y aportaciones gráficas que **Key Design Center 3-D** pone a tu alcance podrás convertir el área de diseño en una construcción virtual con estupendos resultados gráficos en 3D.

Como ocurre con otros programas de la colección, lo que aquí te explicamos debe considerarse el punto de partida, la pista sobre la que seguir la investigación de las posibilidades de las distintas aplicaciones. Con **Key Design Center 3-D** esa labor de descubrimiento no es, en absoluto sencilla, pero los resultados que se obtienen con la práctica resultan tan satisfactorios que el esfuerzo merece la pena.

Galerías

Vamos a explicar, con detalle, el contenido de algunas de las librerías de objetos que se añaden al instalar esta segunda y última entrega del programa. En la ventana de Galerías se reúnen una gran cantidad de objetos agrupados por familias, relacionados, todos ellos, con el diseño de una construcción.

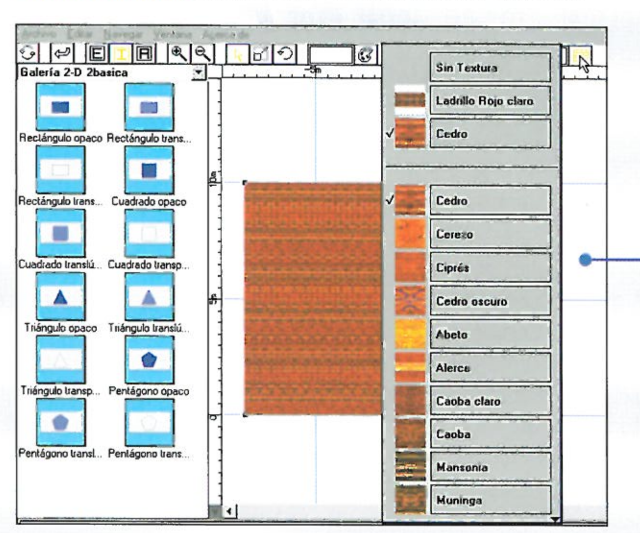


Encontramos en este amplio almacén de objetos grupos que incluyen accesorios de cocina, todo tipo de sillas, muebles, mesas, objetos de oficina, árboles o plantas para un jardín, etc. También encontrarás algunos módulos completos, es decir, habitaciones totalmente equipadas, o accesorios para una finca como un garaje, o para una granja como un granero, un tractor, etc. Es un completo y amplio archivo de objetos 3D que te facilitará muchísimo el trabajo para realizar cualquier diseño.

Las galerías de objetos 3D se almacenan en la subcarpeta GALERIA 3 del directorio principal del programa.
Galería 3D Básica. Volúmenes elementales para Vista Planta.
Galería 3D Básica _f. Volúmenes elementales para Vista Alzado.
Galería 3D Básica _p. Volúmenes elementales para Vista Perfil.
Galería 3D Avanzada. Volúmenes avanzados para Vista Planta.
Galería 3D Avanz _f. Volúmenes avanzados para Vista Alzado.
Galería 3D Avanz _p. Volúmenes avanzados para Vista Perfil.
Galería 3D Cocina. Muebles de cocina.
Galería 3D Objoci1. Artículos y electrodomésticos de cocina (1).
Galería 3D Objoci2. Artículos y electrodomésticos de cocina (2).
Galería 3D Equipac1. Equipamiento electrónico para la oficina (1).
Galería 3D Equipac2. Equipamiento electrónico para la oficina (2).

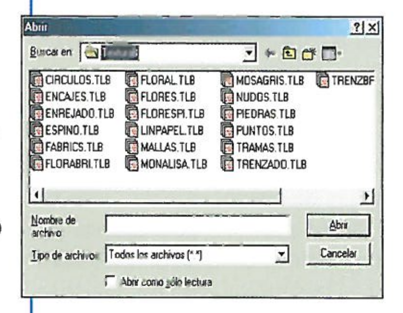
Galería 3D Escritor. Material de escritorio para la oficina, especialmente mesas y módulos para ordenador.
Galería 3D Exterior. Objetos naturales de exterior (árboles, mobiliario exterior, etc.)
Galería 3D Granja. Animales, personas, construcciones y artículos propios de una granja.
Galería 3D Habitac 1. Estancias ya creadas, con todo tipo de detalles (aseos, dormitorios).
Galería 3D Habitac 2. Más habitaciones para el hogar.
Galería 3D Hogar. Menaje general del hogar (mesas, televisores, etc.).
Galería 3D Hogarvar. Todo tipo de objetos varios para el hogar (lámparas y libros). Además hay varias más dedicadas exclusivamente a un mismo tipo de objeto (sillas, mesas, etc.).





APLICAR TEXTURAS A UN OBJETO

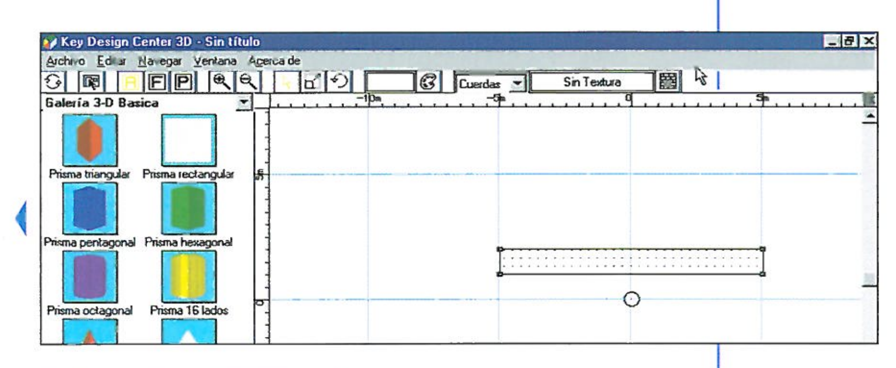
Un aspecto muy importante para conseguir que tus creaciones ofrezcan la mayor sensación posible de realismo, es aplicar una textura adecuada. Entre las 17 diferentes que te ofrece este programa podrás encontrar la más apropiada para cada uno de los objetos seleccionados. Las texturas representan elementos reales, como el césped, ladrillos, piedra, papel decorativo para la pared, etc. Si pulsas sobre el icono Selector de texturas se despliega una lista con todas ellas. En esta entrega también se han añadido una serie de texturas que están agrupadas en un directorio llamado TEXTURA B C:\3ddesign\TexturaB, en el que encontrarás otra lista de texturas: en forma de círculos, encajes, enrejado, florales, mallas, papel, etc.

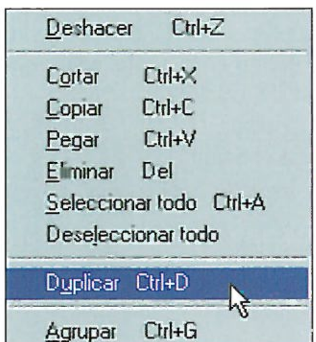


¿Cómo levantar un edificio?

En más de una ocasión habrás oído la expresión "No se puede empezar la casa por el tejado". Eso, que en la vida real es evidente; es también aplicable a la hora de utilizar un programa como Key Design Center 3-D. Explicamos en este ejercicio cómo se levantan unos elementos tan básicos en cualquier construcción como son las paredes.

1 Vamos a crear, en primer lugar, las paredes de lo que podría ser una nave industrial. Selecciona el **Prisma rectangular** entre las figuras de la **Galería 3D básica**. Arrástrala hasta el área de trabajo y cámbiale las dimensiones, variando sus vértices negros, pulsando y arrastrando con el botón derecho del ratón desde uno de ellos. En ese caso, interesa que tenga 10 metros de largo y un ancho aproximado de un metro. Desde el punto de vista de perfil asígnale una altura de 5 metros, modificando la posición de sus vértices en el plano con el botón derecho del ratón.



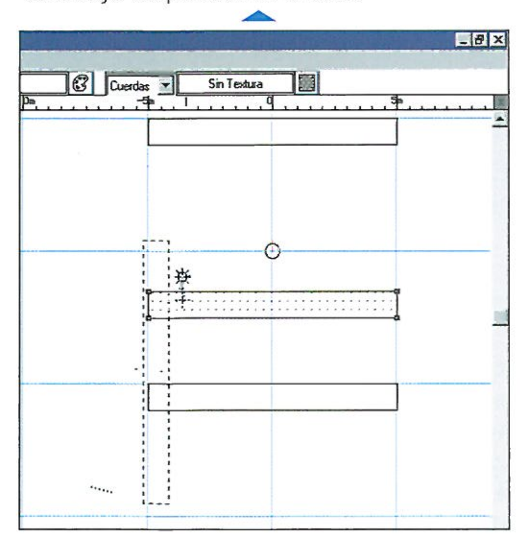


2 Ya tienes creada la primera pared; faltan tres más. Para crearlas puedes usar la opción **Duplicar** desde el menú **Editar** (o bien pulsando la combinación de teclas **Ctrl+D**). Podrás duplicar tantas veces como quieras ese objeto; con tres será suficiente para nuestro ejemplo.

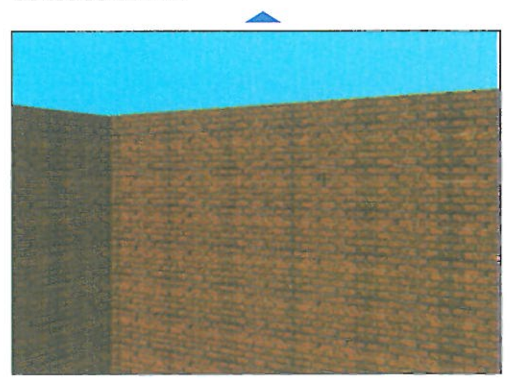
¿SABÍAS QUÉ?

Key Design Center 3-D utiliza un sistema de conexión automática entre superficies. La conexión automática hace que las superficies de objetos adyacentes compartan los mismos atributos de superficie. Por ejemplo, si arrastras dos objetos (habitaciones) el uno hacia el otro, la conexión automática conectará las dos superficies paralelas cuando éstas se toquen. Cualquier elemento de superficie o atributo de superficie, incluidas las texturas, pueden ser compartidos por superficies adyacentes.

3 Dos de ellas tendrás que rotarlas para cambiar su posición de horizontal a vertical sobre el plano. Cada límite de estas paredes no debe montar sobre la otra. Haz que sus vértices coincidan en un extremo y construye las paredes de la casa.

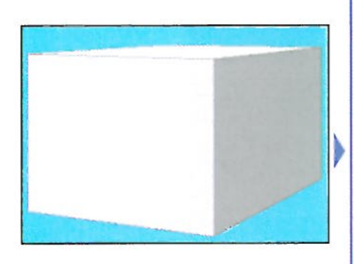


4 Para darles una textura adecuada vamos a utilizar la herramienta **Selección de texturas**. Simplemente con seleccionar cada pared por separado y escogiendo en la barra de texturas la forma de **ladrillo** y en la de ventana de color de textura el **ladrillo rojo claro** conseguirás el realismo que buscas. Desde la ventana de navegación observa el resultado virtual para lo que debes pulsar, como ya sabes, la combinación de teclas **Ctrl+T**.

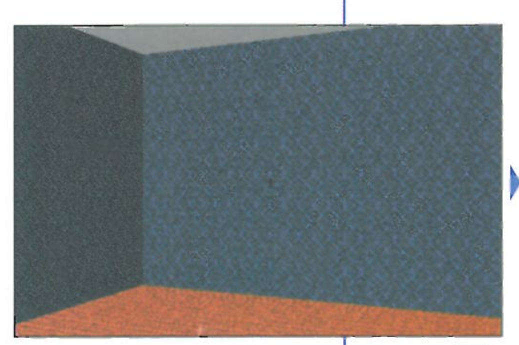


Construir tu propia casa

Las posibilidades que ofrece este programa para crear una "vivienda virtual" son tantas como el número de usuarios que se decidan a construirla. Y es que la gran variedad de elementos prediseñados que ofrece la aplicación permiten que cada edificio tenga un aspecto personalizado. Prueba a construir la tuya siguiendo el ejercicio.

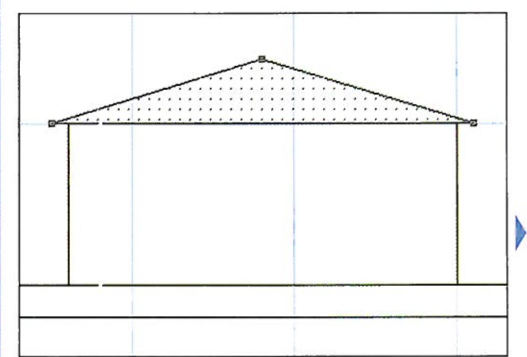


1 Para construir el espacio habitable de la vivienda vamos a utilizar un único **Prisma rectangular**, cuyas dimensiones volumétricas sean idénticas al hueco que generan las cuatro paredes. De esta forma se consigue que el volumen de las paredes sea nulo, lo que, más adelante, te va a permitir insertar, sin ningún tipo de problema, tantas puertas o ventanas como consideres necesario.

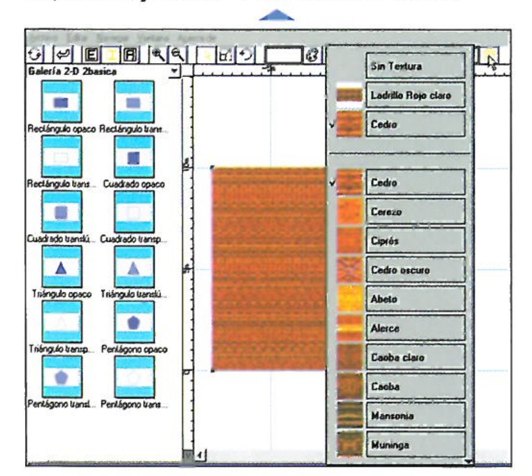


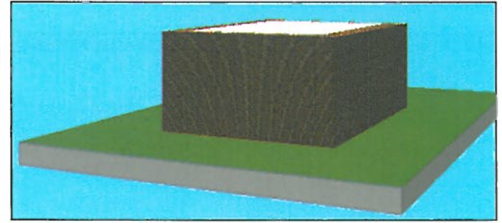
3 Resulta más fácil aplicar estas texturas si se hace desde dentro de la ventana de navegación, una vez desplazada la cámara frente al suelo. Pulsa el botón **Editar superficie** y a continuación haz clic con el botón izquierdo sobre este objeto. Automáticamente se activa la ventana **Editar objeto** donde podrás trabajar con él. Selecciona el **interior** y asígnale una textura de **madera**, color **cedro**.

4 Como podrás ir comprobando, esta creación digital va cobrando cada vez un aspecto más real. Inserta ahora una superficie o terreno ajardinado que servirá de base a esta construcción. Con la misma figura, **Prisma rectangular**, aunque en este caso con unas dimensiones de **20x20**. Una vez creada, con la vista de perfil, te será muy fácil darle un grosor de menos de 1 m y situarla bajo los cimientos de la casa.



2 Ahora, con ayuda de la función que se esconde bajo el icono **Editar superficie**, debemos darle la textura al interior de ese espacio comprendido entre las paredes, el suelo y el techo. Púlsalo y, a continuación, selecciona las paredes de una en una. Al activar la ventana **Editar superficie** encontraremos una serie de iconos que indican que las texturas que apliques en ese momento darán efecto al **interior (I)** o al **exterior (E)** o a **ambos lados (A)**. Aplica una textura interior de la pared **papelrom** , y un color **azul**; y un exterior de **ladrillo**, color **rojo claro**. Pulsa el botón **Volver**.



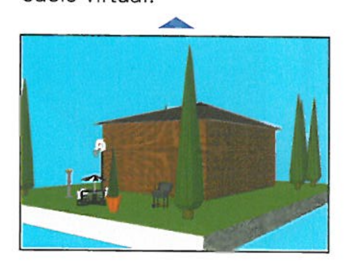


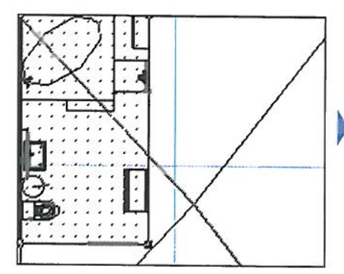
5 Es el momento de construir el tejado, para lo que vamos a utilizar la figura **Pirámide rectangular**. Debe tener, en su base, unas dimensiones iguales (o un poco superiores) a la estructura exterior de la casa. Utiliza la visión desde arriba para hacerla encajar en las dimensiones de la construcción y, a continuación, utiliza la de perfil para situarla sobre la construcción.

¿SABÍAS QUÉ?

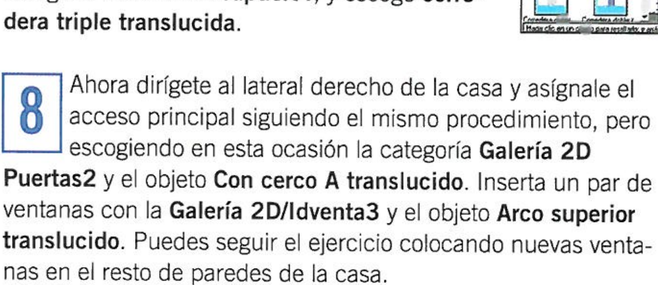
El origen de coordenadas está situado de forma aproximada en el centro de la pantalla de trabajo. Es el centro justo del cubo virtual que envuelve el escenario de Key Design Center 3-D. Está indicado por un elemento llamado Observador, con forma de circunferencia con una línea trazada desde el centro hacia el exterior, que determina el punto de vista que tiene el observador sobre los objetos incluidos en el espacio virtual.

6 Volvamos ahora al jardín. Colocaremos en él algunos objetos (incluidos en el propio programa). En la galería de objetos escoge la categoría **Galería 3D exterior**. Desde ella es posible importar elementos como un pino, una mesa de picnic, etc. Utiliza diferentes puntos de visión para comprobar su situación sobre el suelo virtual.



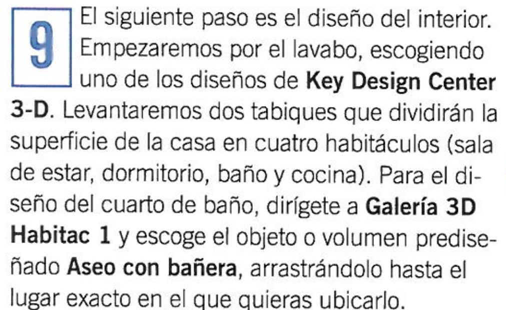


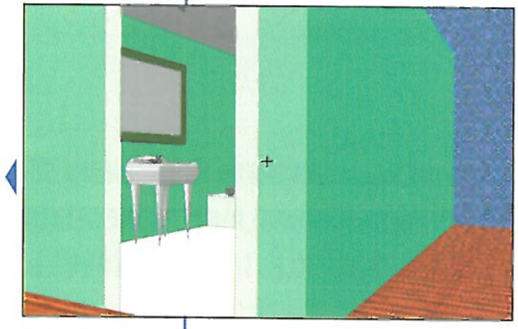
7 Desde esta misma ventana visita cada pared donde quieras insertar alguna ventana o puerta de acceso. Dirígete a la pared del jardín, haz clic en el icono **Editar superficie** y a continuación pulsa con el botón izquierdo sobre esa pared. Ahora has activado la ventana para editar el objeto. En la ventana desplegable, donde se encuentran las galerías de objetos bidimensionales, debes buscar la categoría **Galería 2D Idpuert4**, y escoge **corredera triple translucida**.



8 Ahora dirígete al lateral derecho de la casa y asígnale el acceso principal siguiendo el mismo procedimiento, pero escogiendo en esta ocasión la categoría **Galería 2D Puertas2** y el objeto **Con cerco A translucido**. Inserta un par de ventanas con la **Galería 2D/Idventa3** y el objeto **Arco superior translucido**. Puedes seguir el ejercicio colocando nuevas ventanas en el resto de paredes de la casa.

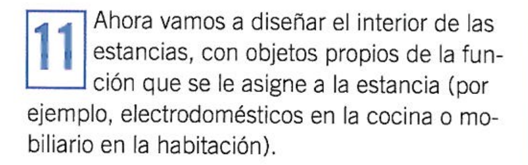
9 El siguiente paso es el diseño del interior. Empezaremos por el lavabo, escogiendo uno de los diseños de **Key Design Center 3-D**. Levantaremos dos tabiques que dividirán la superficie de la casa en cuatro habitáculos (sala de estar, dormitorio, baño y cocina). Para el diseño del cuarto de baño, dirígete a **Galería 3D Habitac 1** y escoge el objeto o volumen prediseñado **Aseo con bañera**, arrastrándolo hasta el lugar exacto en el que quieras ubicarlo.



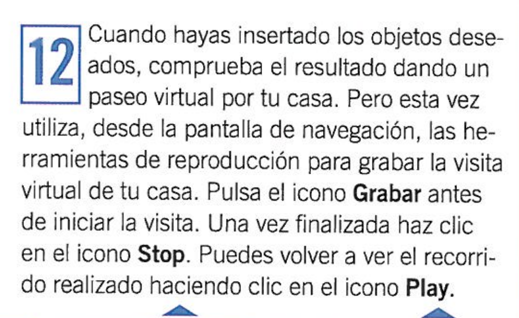


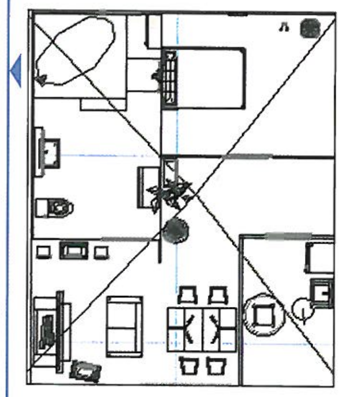
10 Si la estancia insertada tiene unas dimensiones superiores a las deseadas, el tratamiento que se le puede dar es el mismo que para cualquier otra figura tridimensional, pudiendo variar su tamaño y aplicar rotaciones hasta la posición deseada. Vamos a crear el resto de las estancias empezando desde cero. El primer paso será levantar los tabiques. Para ello sigue los mismos pasos que en el momento de levantar las paredes estructurales de la casa. A los tabiques creados, aplícales una textura exterior e interior igual a la del resto de paredes interiores de la casa: **papelrom**, y un color **azul**. Sitúa los tabiques aproximadamente en el mismo lugar que en la imagen.

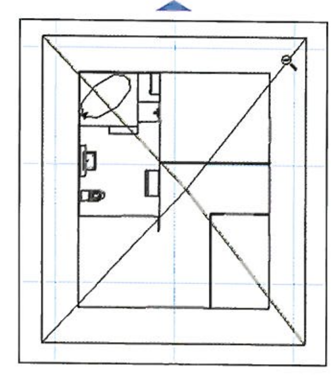
11 Ahora vamos a diseñar el interior de las estancias, con objetos propios de la función que se le asigne a la estancia (por ejemplo, electrodomésticos en la cocina o mobiliario en la habitación).

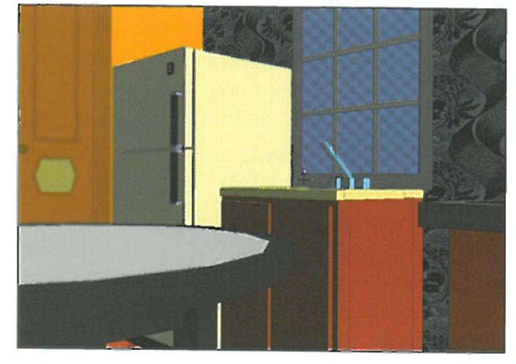


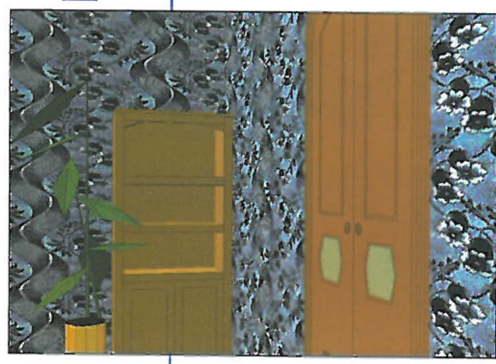
12 Cuando hayas insertado los objetos deseados, comprueba el resultado dando un paseo virtual por tu casa. Pero esta vez utiliza, desde la pantalla de navegación, las herramientas de reproducción para grabar la visita virtual de tu casa. Pulsa el icono **Grabar** antes de iniciar la visita. Una vez finalizada haz clic en el icono **Stop**. Puedes volver a ver el recorrido realizado haciendo clic en el icono **Play**.











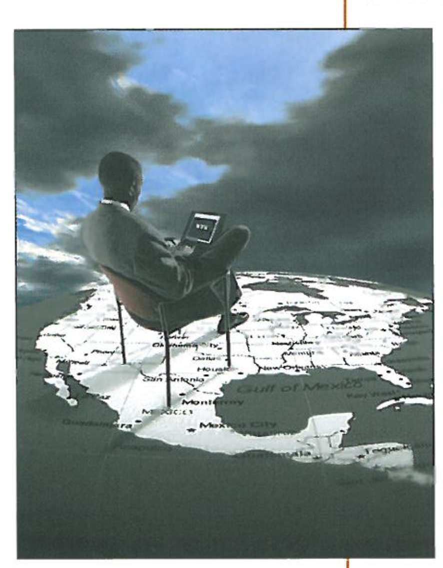


Dominio virtual personal

DIRECCIÓN IP FIJA

SI QUIERES CONVERTIR TU PC EN UN SERVIDOR QUE TAMBIÉN RESPONDA A UN NOMBRE, COMO TODOS LOS SERVIDORES PROFESIONALES, NECESITAS UN SERVIDOR DE DNS DINÁMICO. AUNQUE PUEDA PARECER UNA MISIÓN IMPOSIBLE, TE SORPRENDERÁ LO FÁCIL QUE ES CONSEGUIRLO.

Los nombres (o dominios) no son otra cosa que el equivalente a la dirección IP que tienen todos los ordenadores conectados a Internet, desde los servidores más potentes hasta un discreto ordenador de mano.
Cuando en tu navegador escribes **google.com**, existe un mecanismo que interroga a unos servidores para que devuelvan la IP correspondiente a Google. Los servidores que contestan se llaman DNS, acrónimo de *Domain Name Server* (Servidores de nombres de dominio). Ya que tu también tienes IP, si consigues un nombre y software de servidor para FTP y Web, las ventajas son muchas. Con el nombre te encontrarán fácilmente y podrás servir datos directamente desde tu disco duro; tienes más espacio y no necesitas colocar los archivos en un servidor en Internet para que los visitantes puedan recogerlos o depositarlos. Conseguir un nombre para servidores como Google es fácil, porque siempre tienen la misma dirección IP.



Basta con que alguien la dé de alta para el dominio Google en los DNS y se olvide del tema. Pero si eres un internauta que se conecta a través de módem, en cada sesión tienes una IP diferente. Esto complica las cosas, porque tras cada conexión hace falta dar de alta en los DNS la dirección IP del momento en que te conectas.

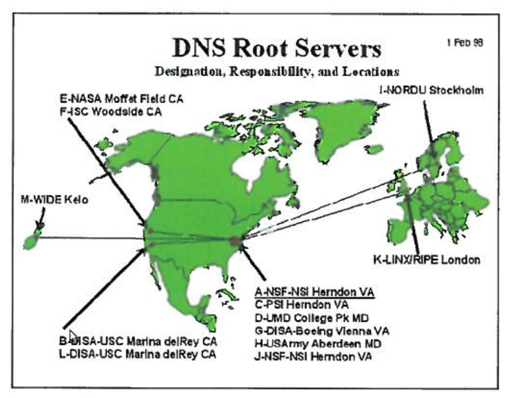


LAS CLAVES DEL FUNCIONAMIENTO

Para entender las dificultades técnicas que supone mantener un dominio basado en IP dinámicas, a continuación se repasará cómo funciona el sistema de dominios en Internet, el DNS.
En primer lugar están los DNS que saben la dirección IP de los dominios que hospedan. Cuando alguien compra un dominio (por ejemplo, en **www.nsi.com**) tiene que facilitar la dirección del DNS que responderá a este dominio; para ser exactos, debe facilitar dos DNS, por si uno falla. Son los DNS autoritativos del dominio en cuestión y los únicos encargados de responder con la dirección IP del dominio a cualquiera que la pida.

Los DNS autoritativos contienen una base de datos que dice, más o menos, "**www.multimedia-ediciones.es** tiene la dirección IP 212.66.172.29". Cuando alguien escribe la dirección www.multimedia-ediciones.es, su conexión siempre va a parar al DNS autoritativo y obtiene la dirección IP correcta. ¿Por qué sucede esto?

Cuando configuras tu conexión a Internet, el proveedor te proporciona las direcciones IP de sus servidores DNS (también conocidos como DNS locales). Son las que escribes en la configuración del **Acceso telefónico a redes**. Al navegar por Internet, cada vez que escribes una dirección en el navegador, tu PC pide la dirección IP del nombre entrado al DNS local del proveedor. Si no la sabe, preguntará a un DNS de más alto nivel, conocido como *root*. En realidad hay muy pocos *root* en todo el mundo, hecho que sirve para centralizar el corazón (la "raíz" o *root*) del sistema DNS. El *root* se limita a responder con la dirección del DNS autoritativo para el dominio solicitado. Con la respuesta, el DNS local se dirige al DNS autoritativo y éste le contesta con la dirección IP definitiva del nombre. Es entonces cuanto el navegador empieza a presentar la página, porque sabe a qué dirección IP debe pedírsela.

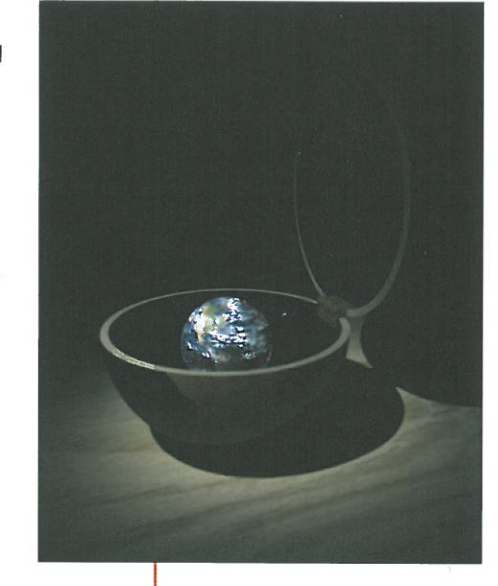


Mapa de servidores DNS root en www.wia.org

Al mismo tiempo -y este es un detalle importante- el DNS local de tu proveedor almacena la dirección IP del dominio en su base de datos. De esta manera, ya no tiene que dirigirse al *root* y luego al DNS autoritativo cuando otro internauta pide la misma dirección. Así, ahorra trabajo, tiempo y ancho de banda para peticiones. Pero no la guarda de cualquier forma. El DNS autoritativo, junto a la dirección, también envía la fecha de caducidad de la IP, que normalmente es de 24 horas.

PENSANDO EN LOS CAMBIOS

El sistema está pensado para que cualquier dominio pueda cambiar fácilmente de IP y DNS autoritativo. Puede ser que el propietario de un dominio se traslade a otro proveedor de hospedaje. Esto supone tener una nueva dirección IP, ya que el nuevo proveedor tiene sus IP propias. También dispone de DNS para los dominios que hospeda.



Cuando hay cambios, el nuevo proveedor de hospedaje incluye el dominio en sus DNS autoritativos y el propietario del dominio se dirige al registrador donde lo compró (por ejemplo, **www.nsi.com**) para inscribir los nuevos DNS autoritativos. Los registradores envían cada día los cambios a los servidores *root*.

Por ello, cuando pides la página de un servidor que ha cambiado de IP hace poco, es posible que no funcione durante unas horas. El motivo es que el DNS local de tu proveedor no pide la dirección al DNS autoritativo, porque no ha caducado desde la última vez que alguien -quizás tú mismo- la pidió.

Si para cambiar un dominio de IP hace falta todo este "ir y venir", imagina qué puede suceder si tu IP cambia cada vez que te conectas a la Red. ¿Cómo lo conseguirás?

UN CASO PERSONAL

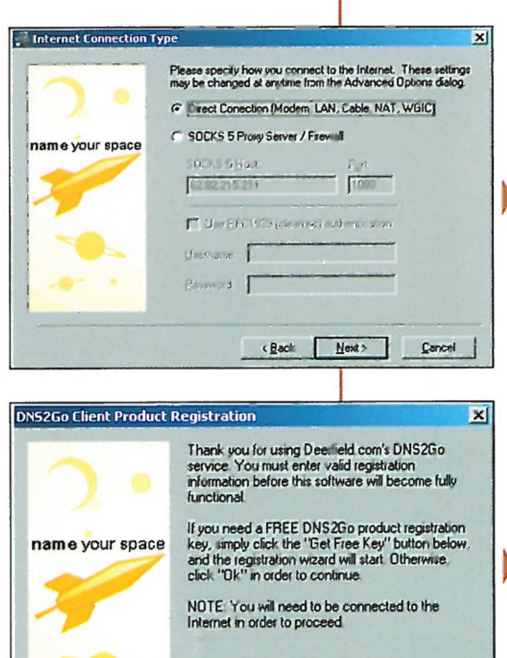
En primer lugar, tu nombre no podrá ser el de un dominio propio. Tendrás que conformarte con un subdominio dentro de los dominios que te proponga el proveedor de nombres basados en IP dinámicas. En los ejercicios verás cómo puedes conseguir **tunombre.d2g.com** o **tunombre.dnsq.org** entre muchos más.

En tu PC tendrás instalado un programa que enviará, cada vez que te conectes, tu IP a los DNS autoritativos de **d2g.com** o **dnsq.org**. A su vez, estos DNS informarán de tu IP del momento con una caducidad muy corta, de unos cinco minutos, en lugar de las 24 horas habituales. De esta manera, cualquier internauta que escriba tu dirección, obligará al DNS de su proveedor a preguntar cada vez cuál es la IP de tu nombre. Y el autoritativo la sabrá.

El mecanismo se consigue a base de hacer trabajar a los DNS mucho más de lo normal. Cada vez que alguien visite tu servidor, el DNS de su conexión se encontrará con una dirección que ha caducado y se verá obligado a pedir otra vez tu IP al *root* y al DNS autoritativo. Por esta razón no es un servicio habitual, o los DNS acapararían mucho del escaso ancho de banda en Internet. Pero como reza el dicho que "a falta de pan, buenas son tortas".

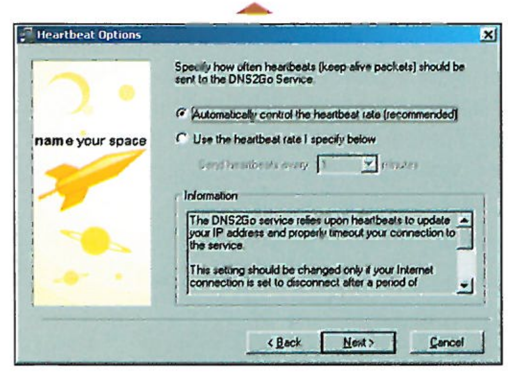
En busca de la sencillez

DNS2Go se caracteriza por lo fácil que resulta conseguir un dominio virtual. Un asistente te guía por todos los pasos necesarios para conseguir tu nombre de ordenador, que formará parte de un dominio que tendrás que elegir entre una larga lista. DNS2Go también contiene asistentes para configurar todo lo que puedes hacer con tu PC convertido en un servidor. Además, dispondrás de dos direcciones y una de ellas servirá para enviar las visitas hacia tus páginas en un servidor estable en Internet.

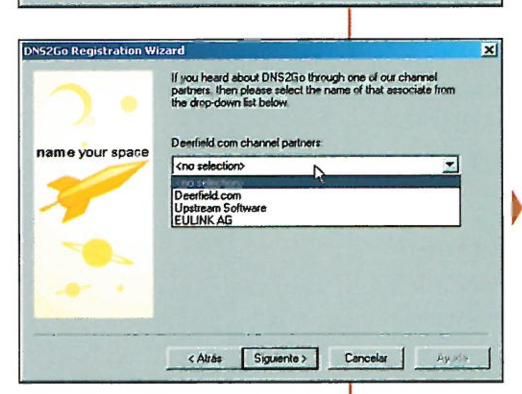


1 Durante la instalación, **DNS2Go** pide cuál es tu conexión a Internet. Puede ser directa o a través de un *Proxy*. Este detalle te lo facilitará el proveedor de acceso, y si dispone de *Proxy* deberás escribir la dirección y puerto que él te indique, además del nombre de usuario y contraseña.

2 El **Heartbeat** es un mecanismo para detectar si estás conectado o no. El valor por defecto es el recomendado, pero en caso de que tu conexión se desconecte tras un periodo de inactividad, es necesario ajustarlo a un tiempo ligeramente superior al del tiempo de inactividad que cortaría la conexión inesperadamente. Esto evita que **DNS2Go** mantenga tu conexión abierta cuando en realidad no lo está.



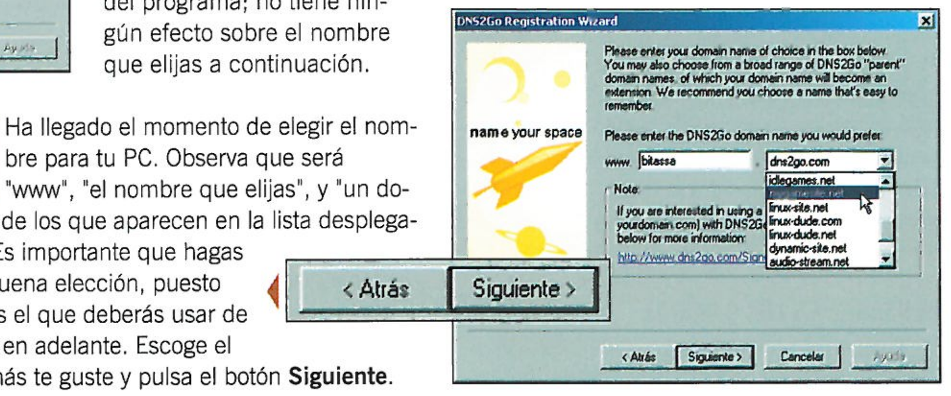
3 El siguiente paso es para conseguir tu número de registro. Si pulsas el botón **Get FREE Key** lo tomará automáticamente de Internet. Por esta razón es necesario que estés conectado cuando ejecutes este paso.



4 Inmediatamente después se abre el **DNS2Go Registration Wizard.** Sirve para elegir tu nombre entre los dominios propuestos. Para empezar el proceso de registro, pulsa el botón **Siguiente**. La primera ventana del **Wizard** (o asistente) sirve para que los autores de **DNS2Go** sepan donde te enteraste de la existencia del programa; no tiene ningún efecto sobre el nombre que elijas a continuación.



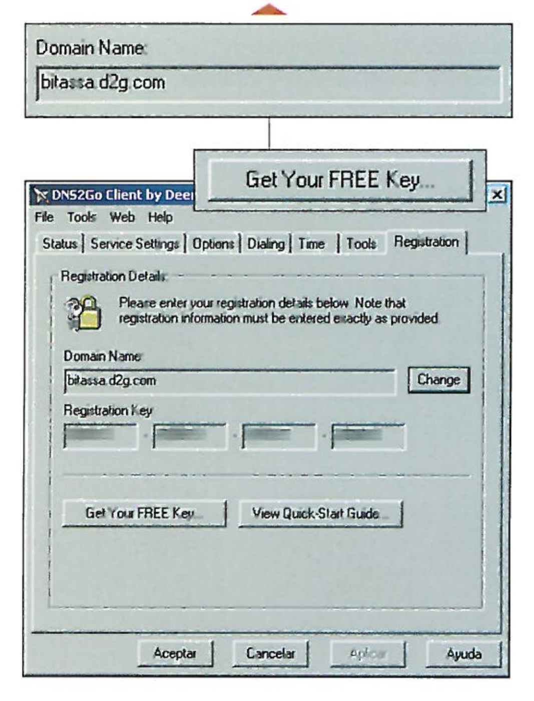
5 Ha llegado el momento de elegir el nombre para tu PC. Observa que será "www", "el nombre que elijas", y "un dominio de los que aparecen en la lista desplegable". Es importante que hagas una buena elección, puesto que es el que deberás usar de ahora en adelante. Escoge el que más te guste y pulsa el botón **Siguiente**.



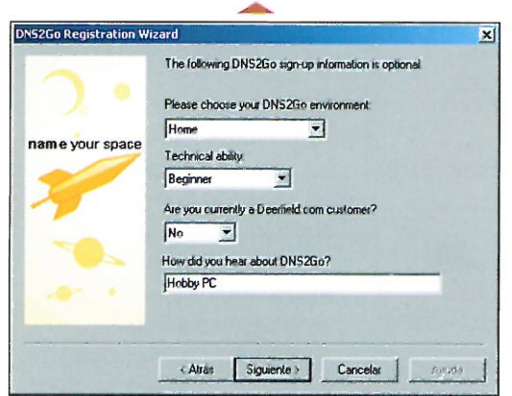
6 Si el nombre no está registrado por nadie más, verás esta pantalla de confirmación. Observa que aquí no aparecen las típicas www junto al nombre que has elegido. Esto es así porque, como verás más adelante, puedes acceder a tu servidor tanto con el www delante como sin él.



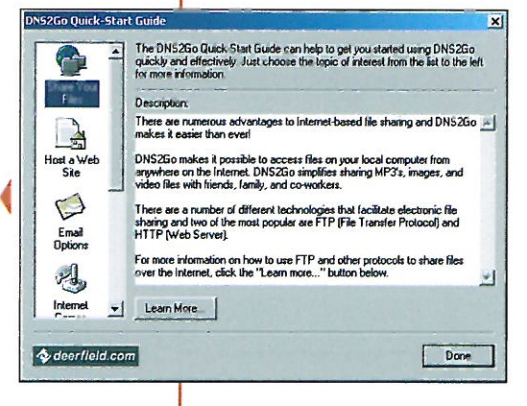
8 El **DNS2Go Registration Wizard** ha terminado. Ahora se abre el programa automáticamente, por primera vez, y en la sección **Registration** (las secciones están en las pestañas superiores de las ventanas). Aquí aparece el dominio que estás usando y la **Registration Key**. Si pulsas el botón **Get Your FREE Key** abrirás de nuevo el **Wizard** y podrás escoger otro nombre de dominio. También puedes pulsar el botón **Change**. Esto te permitirá entrar otro dominio y **Registration Key**, si es que tienes varios registrados. Cuando hayas terminado, pulsa **Aplicar** y el nuevo dominio se actualizará en los DNS autoritativos de **DNS2Go**.



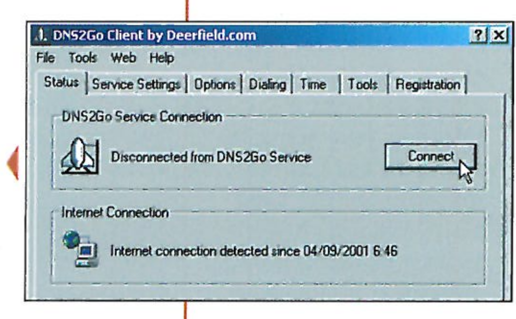
7 A continuación, deberás facilitar tus datos en dos ventanas del **DNS2Go Registration Wizard**. Los de la primera son obligatorios y los de la segunda opcionales. Es importante que la dirección de correo sea correcta, puesto que en tu buzón recibirás un mensaje de confirmación. El mensaje contiene enlaces a páginas de ayuda, así como la contraseña (**Registration Key**), que más adelante servirá para acceder a los servicios (aunque también podrás verla en una ventana tanto del **Wizard** como del programa).



9 El botón **View Quick-Start Guide** abre una ventana que ofrece ayuda sobre lo que hace falta para poner en marcha tu servidor: para compartir archivos mediante FTP, hospedar un sitio web, tener un servidor de correo, jugar en línea, practicar la videoconferencia o permitir el acceso remoto. Haciendo clic en cualquiera de estas entradas de la columna de la derecha, en la zona **Description** encontrarás instrucciones y enlaces hacia páginas web que te orientan acerca de cómo conseguirlo.

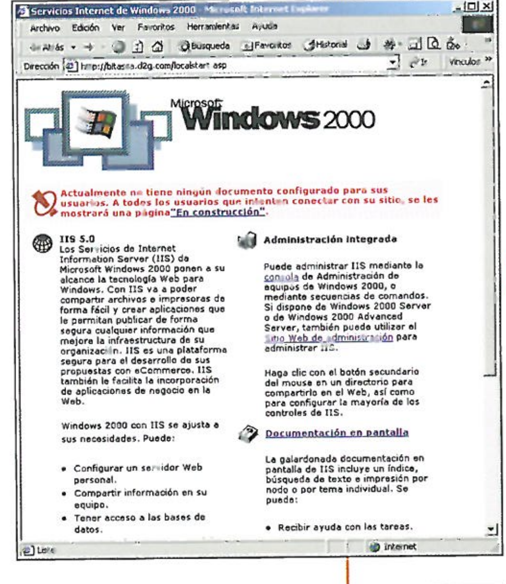


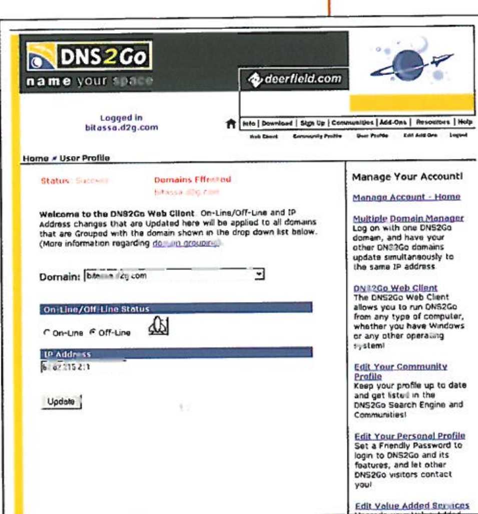
10 Ha llegado el momento de comunicar tu dirección IP a los DNS autoritativos de **DNS2Go**. Para ello haz clic en la ventana **Status** y pulsa el botón **Connect**. Cuando estés conectado, el icono mostrará una lanzadera en vuelo, tanto en la ventana del programa como el icono en la barra de tareas del Windows, junto al reloj. Ahora el mismo botón dice **Disconnect** y sirve para desconectar; esto es registrar en el sistema de **DNS2Go** que en ese momento tu servidor está inaccesible.



VARIOS DOMINIOS

Para conseguir varios dominios apuntando al mismo PC, basta con que introduzcas la misma dirección de correo al darlos de alta mediante el Wizard. Al conectarte mediante el servicio DNS2Go, se enviará tu dirección IP para todos los dominios a la vez.

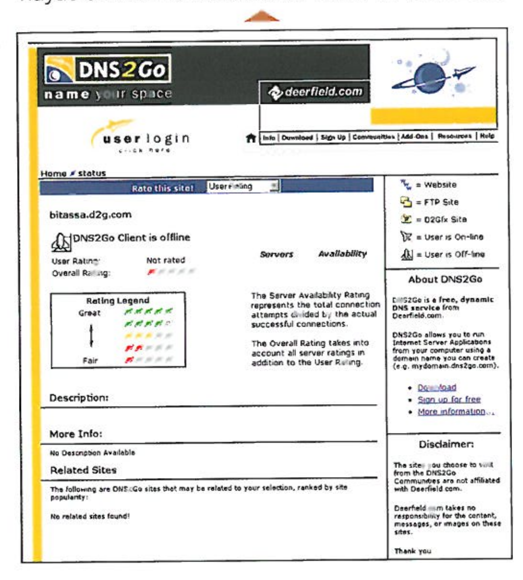




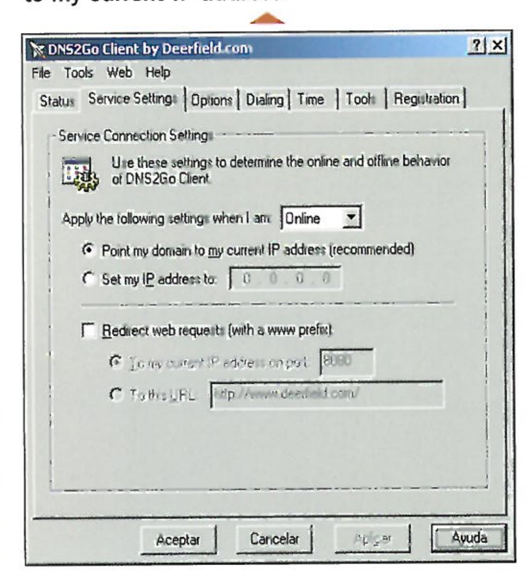
11 En caso de que tengas en marcha un servidor de páginas web, ahora que estás conectado puedes ver si tu nombre y web funcionan. Abre el navegador y escribe tu dominio en la barra de direcciones. Deberá aparecer la portada de tu sitio web en el servidor. En este caso es la portada por defecto del **IIS** (el servidor web de Windows 2000) porque todavía no está colocado ningún web personal.

13 Para entrar tus datos tienes que visitar el web **www.dns2go.com** y hacer clic en el icono **user login clic here**. Después de facilitar tu nombre de dominio y la **Registration Key**, accederás a unas páginas privadas. Además de poder modificar tus datos (el **profile**), también encontrarás una herramienta interesante: la **DNS2Go Web Client**. Allí puedes entrar tu dirección IP y arrancar o parar el servidor. Esto te puede ser útil para cuando no estás en casa y por cualquier razón quieres parar la conexión del nombre con el servidor y más tarde volverla a arrancar.

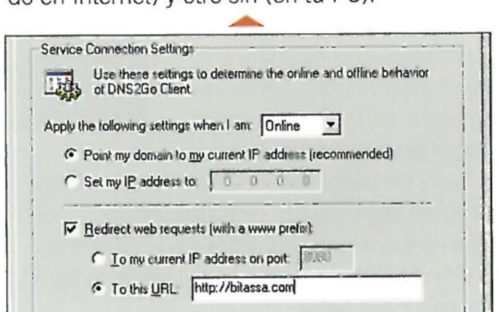
12 En caso de que no estés conectado (porque has colgado o pulsado el botón **Disconnect** de la ventana **Status**), los visitantes verán una página que les informa de que el servidor no está disponible: **DNS2Go Client is offline**. También podrán calificarlo y verán la información de tu ficha (o **profile**) que hayas entrado en la base de datos de **DNS2Go**.



14 Si tienes una dirección fija, también puedes seguir usando el dominio proporcionado por **DNS2Go**. En este caso, abre la pestaña **Service Settings**, selecciona **Set my IP address to** y entra la IP. Y aunque no tengas una dirección fija propia, siempre puedes entrar la de cualquier servidor situado en Internet, y éste responderá cuando alguien teclee tu dominio. La táctica puede ser útil para redireccionar las visitas cuando no quieres tráfico en tu PC o está "en mantenimiento". La opción habitual para las IP variables es **Point my domain to my current IP address**.



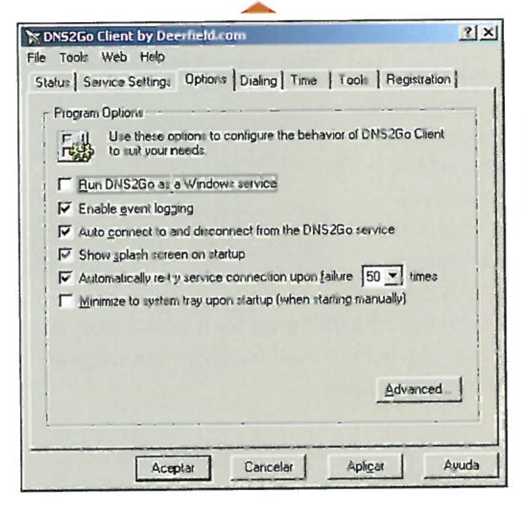
15 La pestaña **Service Settings** contiene otro servicio interesante que consiste en redireccionar el dominio hacia otro servidor cuando el visitante teclea www delante de tu dominio (**Redirect web requests with a www prefix**). Si, por ejemplo, tienes páginas en Geocities y tu dirección es geocities.com/tunombre, puedes hacer que las visitas a tu dominio vayan a Geocities en lugar de a tu PC. Este mecanismo permite tener dos contenidos diferentes: uno con www (en el servidor situado en Internet) y otro sin (en tu PC).



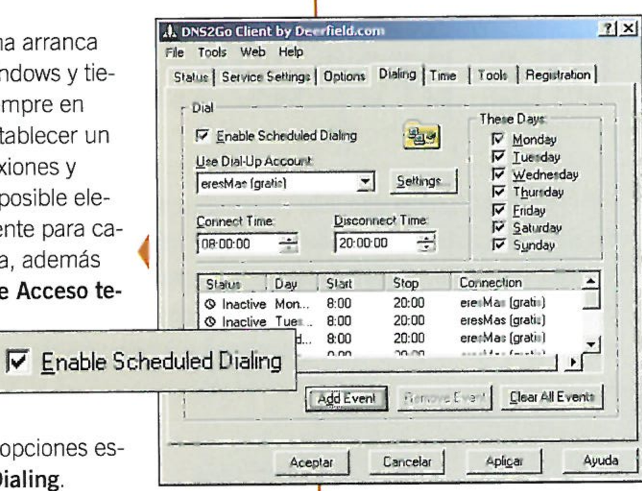
ARRANCAR DNS2GO A DISTANCIA

Las ADSL suelen tener una dirección IP fija. Esto te permite tener el PC siempre en marcha y conectado permanentemente a Internet, pero siempre sabiendo cuál es tu dirección. En este caso, el DNS2Go Web Client es muy útil para parar y arrancar el acceso a tu servidor mediante el dominio cuando no estás en casa.

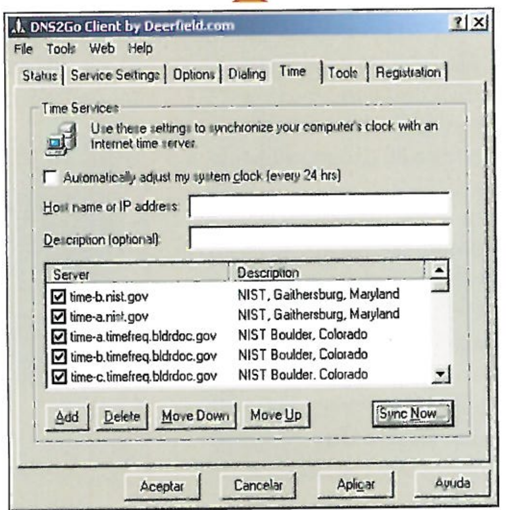
16 La pestaña **Options** contiene parámetros que determinan el comportamiento del programa. Si vas a usarlo a menudo, es recomendable que uses **DNS2Go** como un servicio que se arranque automáticamente junto con el sistema; y que se conecte y desconecte automáticamente cuando entres en Internet. Para que no ocupe espacio en el monitor, también puedes seleccionar que esté minimizado al arrancar. Y, finalmente, puedes escoger si quieres que guarde un registro de todas las conexiones y desconexiones.



17 Si el programa arranca junto con Windows y tienes el PC siempre en marcha, puedes establecer un calendario de conexiones y desconexiones. Es posible elegir un horario diferente para cada día de la semana, además de una **Conexión de Acceso telefónico a redes** de entre todas las configuradas en tu PC. Todas estas opciones están en la pestaña **Dialing**.



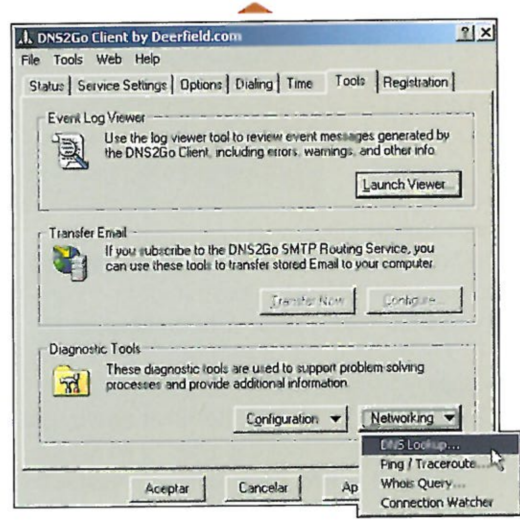
18 Para algunos servicios como el correo, es muy importante que la hora del PC sea la correcta. Para conseguirlo, la mayoría de servidores tienen un mecanismo que sincroniza su reloj con algún servidor *time* de Internet. **DNS2Go** también tiene esta función en la pestaña **Time**. Puedes crear una lista de servidores de *time* y hacer que cada 24 horas se ajuste el reloj de tu PC. También puedes pulsar el botón **Sync Now** y ajustarla al momento. En la ventana **Time Sinc Window** verás el progreso y el resultado de la sincronización.



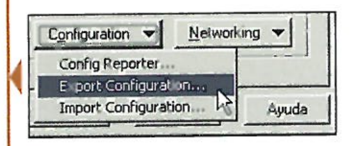
LA LISTA DE SERVIDORES TIME

Para sincronizar bien el reloj es vital que el servidor *time* responda inmediatamente, o la respuesta tendría un desfase de bastantes segundos. Por ello, DNS2Go permite editar el orden de los servidores en la lista. De esta manera, puedes situar en los primeros lugares a los que responden más rápido a tu conexión. Si el primero falla o tarda en contestar, el programa pasará al siguiente de forma automática.

19 **Tools** es una ventana que permite abrir el registro de conexiones y desconexiones al pulsar el botón **Launch Viewer**. También contiene, en el apartado **Diagnostic Tools**, un conjunto interesante de herramientas para diagnosticar problemas en la conexión (en el botón **Networking**). En el caso que nos ocupa, **DNS Lookup** es muy útil porque puedes saber cual es la IP con la que responden los servidores de DNS a tu dominio y comprobar si es la correcta (para saber tu dirección real, puedes visitar el web **www.whatismyipaddress.com**)



20 El botón **Configuration** permite exportar la configuración de **DNS2Go** a un archivo con la extensión **.cfg**. Puedes guardarlo en un disquete y copiarla en otros PC, si tienes varios y deseas que tu dominio apunte al PC que usas en cada momento. Así no tendrás que solicitar un nuevo nombre mediante el **Wizard** inicial. O si necesitas reinstalar el sistema Windows podrás configurar de nuevo el programa rápidamente. Para importar la configuración, basta con que uses la opción **Import Configuration**.



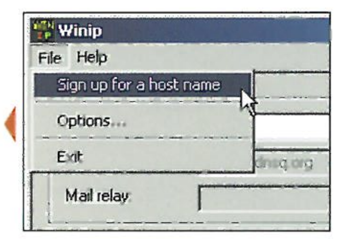
Una propuesta más abierta

Winip es un programa que sólo se encarga de lo más básico para que tu nombre funcione: transmitir tu dirección IP al servidor DNS autoritativo cada vez que te conectas. Para conseguir tu dominio, Winip no tiene servidores propios y usa unos cuantos lugares de la Red especializados en DNS dinámicos. Son lugares abiertos, pensados para que cualquier programa pueda enviarles avisos de conexión y desconexión de direcciones IP dinámicas. En realidad, todo el entorno de Winip es abierto, incluso el programa, que ofrece el código fuente a quien desee revisarlo.

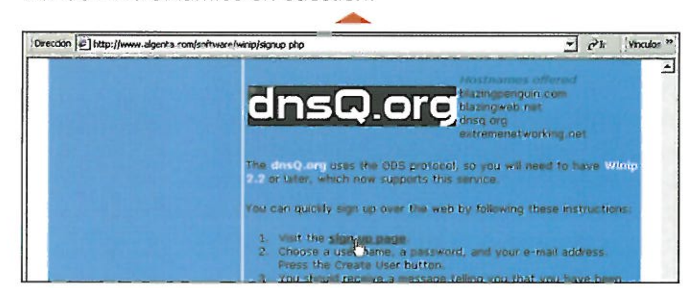
1 Tras instalar **Winip**, el programa te avisa de que es imprescindible que consigas tu dominio en uno de los servidores DNS dinámicos que propone el programa, los *service provider* a los que se refiere esta ventana de aviso.

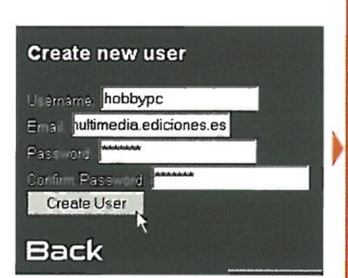


2 En la ventana anterior, el programa recomienda que visites la página web de **Winip** donde está la relación de servidores DNS compatibles y que sigas las instrucciones que allí encontrarás. Puedes visitar la página mediante la opción de menú **File/Sing up for a host name**, o abriendo el navegador y tecleando esta dirección: **www.algenta.com/software/Winip/signup.php.**



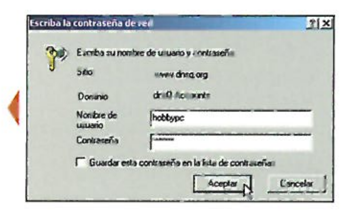
3 En la página web aparecen varios servidores. Escoge cualquiera de ellos (**dnsQ.org** en el ejemplo, al hacer clic en **sign up page**). No está de más que antes leas las instrucciones que se encuentran justo debajo, porque te informan de los pasos que deberás seguir al visitar la página del proveedor de DNS dinámico en cuestión.

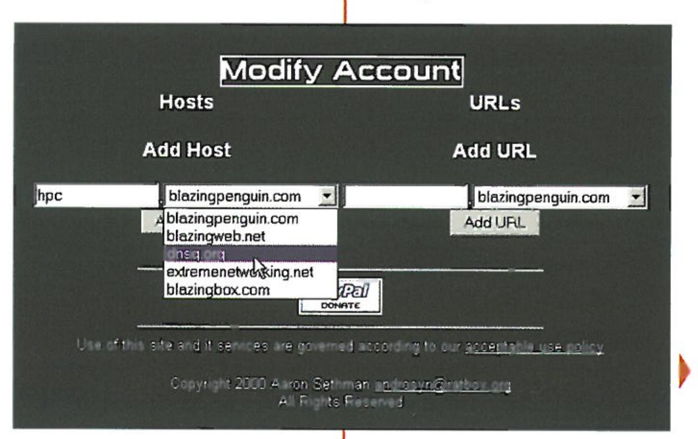




4 Estás en el sitio web de alta de dominios de **dnsQ.org**. El primer paso consiste en entrar un nombre de usuario y contraseña. De momento no tienes que elegir ningún dominio; el nombre de usuario no es importante -mientras no esté ocupado- y puede ser completamente distinto al dominio que escogerás más adelante. Para crearlo, pulsa el botón **Create User** y espera la respuesta del servidor.

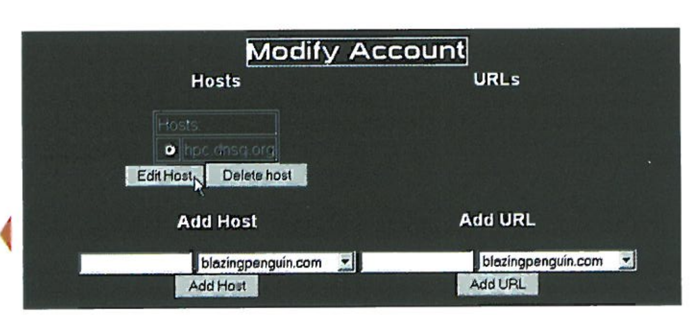
5 Con el usuario creado ya puedes dirigirte a la portada de **dnsQ.org**. La intención es entrar en el web usando el nombre y contraseña que acabas de crear. Para ello teclea **www.dnsq.org** en la barra de direcciones del navegador y pulsa sobre el texto **Login**. Se abrirá la ventana estándar del navegador para introducir el nombre de usuario y contraseña. Hazlo y pulsa el botón **Aceptar**.



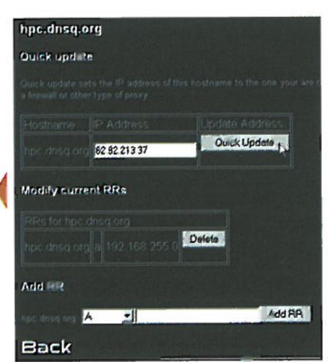


6 En la nueva página puedes entrar el nombre de tu PC para el dominio (esto es un dominio de tercer nivel) y elegir el que más te gusta de la lista que ofrecen en el lugar. Cuando termines pulsa el botón **Add Host**. Si no está ocupado aparecerá una nueva página con el mensaje **Host added**.

7 Si vuelves a entrar en la misma página (recuerda, pulsando en el **Login** de la portada de **dnsQ.org)** podrás editar el dominio, borrarlo o crear otro nuevo. El sistema permite que tengas varios dominios reservados y en uso.



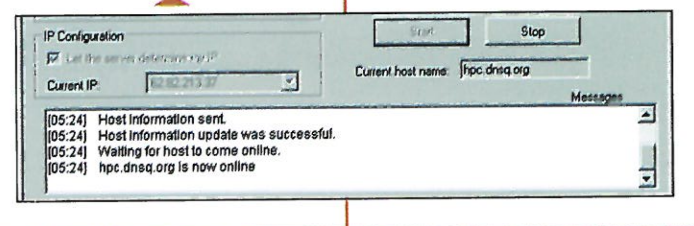
8 Si pulsas el botón **Edit Host** entrarás en una página donde puedes escribir a mano la dirección IP que tienes en este momento y pulsar el botón **Quick Update**. Esto provocará que a partir de ahora tu PC conectado a Internet ya responda al dominio, sin necesidad de hacer nada con el programa **Winip**. De todas formas, como verás más adelante, usar el programa resulta mucho más cómodo (la utilidad del sistema de conexión por web ya se ha visto en el caso de **DNS2Go**).



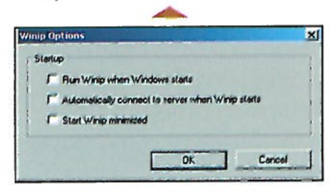
9 Ahora sólo tienes que informar a **Winip** del dominio que acabas de abrir. En **Protocol** elige **ODS**; y en **Server**, **update.dnsq.org**. En el apartado **Your Information** debes introducir el dominio, además del nombre de usuario y contraseña que tienes en **dnsQ.org**.



10 Cuando pulses el botón **Start**, se pondrá en marcha el proceso que consiste en entrar en **dnsQ.org** y transmitir tu dirección IP. Cuando termine, en la ventana destinada a los mensajes podrás leer tu nombre de dominio junto a la frase **is now online**. El proceso de conexión puede tardar varios minutos. Para desconectar sólo tienes que pulsar el botón **Stop**.



11 En el menú **File/Options** encontrarás una ventana para configurar el comportamiento de **Winip**. Puedes hacer que arranque junto al sistema, que se conecte automáticamente al entrar en Internet y que trabaje minimizado; en este caso su presencia en tu monitor se reduce a un icono en la barra de tareas de Windows, junto al reloj.



OTROS PARÁMETROS DEL DNS

dnsQ.org permite editar otra información habitual en los sistemas DNS. En Add RR (*Resource Record*) puedes añadir una conexión MX para crear direcciones de correo electrónico con tu dominio o CNAME para los alias de tu PC. Si eres experto en DNS, ya sabes para que sirven estos parámetros, pero si quieres aprender más, visita esta página: www.dns.net/dnsrd.

NIVELES DE LOS DOMINIOS

Los dominios están formados por varias palabras separadas por puntos. Se leen de derecha a izquierda. Así, los dominios .es son de primer nivel y suelen referirse al país (con la excepción de los .com; .net; .org; .edu y .mil de los Estados Unidos, pero que pueden contratarse desde cualquier lugar del planeta). A continuación está el segundo nivel, que pertenece a la persona, empresa o entidad que lo ha registrado. Algunos países usan el segundo nivel para la misma clasificación que los EE.UU. como es el caso del Reino Unido con los .co.uk, equivalente al .com norteamericano. A continuación (el tercer nivel, o cuarto en el caso de los .uk), está el nombre del ordenador. En la mayoría de casos es www y se refiere al servidor web del dominio.



Cibercalculadoras

CÁLCULOS CIENTÍFICOS CON EL PC

YA SE SABE QUE NO HAS COMPRADO TU ORDENADOR PARA UTILIZARLO ÚNICAMENTE PARA HACER SUMAS Y RAÍCES CÚBICAS; PERO, YA QUE LO TIENES, PUEDES APROVECHAR LA FUNCIONALIDAD DE DOS MAGNÍFICOS PROGRAMAS: TECNICALC XXI, UNA CALCULADORA CIENTÍFICA PARA OPERACIONES TÍPICAS DE INGENIERÍA; Y CURRENCY CONVERTER 2, UN PROGRAMA "APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS" QUE PERMITE CALCULAR CAMBIOS DE MONEDA SIN POSIBILIDAD DE COMETER NI UN SOLO ERROR.

Aunque no sean tan manejables y prácticas como las portátiles, las calculadoras del software de tu PC pueden tener sus ventajas. Para empezar, en muchos casos no debes pagar por ellas, ya que hay una gran variedad de oferta en el sector *freeware* y *shareware*. Además, puedes elegir entre un gran abanico de aplicaciones, con características que difícilmente podrías encontrar en una calculadora convencional. Algunos programas, como **Currency Converter 2**, te permiten realizar conversiones entre distintos tipos de moneda con la base de datos de divisas actualizada día a día. También, no olvides que puedes encontrar calculadoras dedicadas a tareas específicas, desde conversiones de unidades y la toma de medidas científicas, hasta el estudio de los puntos significativos de una función (máximos, mínimos o puntos de inflexión). Por no hablar de los complejos programas de cálculo matemático (como el célebre Matlab) que incorporan todo tipo de gráficos y operaciones complejas.

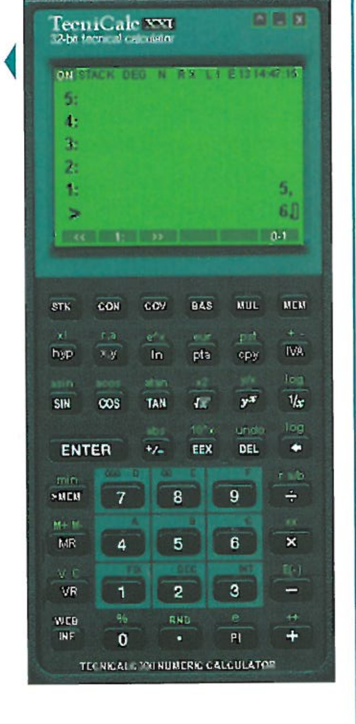
Tecnicalc XXI, el primero de los programas que te presentamos, es bastante similar a una calculadora científica portátil; incluso su interfaz pretende simular esta apariencia. Utiliza el sistema de notación llamado NPI (Notación Polaca Inversa), que presenta algunas ventajas respecto a los métodos tradicionales. Este sistema, por ejemplo, simplifica la operación de varios números en cadena, de modo que no es necesario introducir paréntesis ni anotar los resultados intermedios.

Como cualquier calculadora científica, permite realizar operaciones trigonométricas, logarítmicas, exponenciales, etc., pero además dispone de varias pantallas funcionales con algunos extras, como conversiones entre unidades, cambios de base o la utilización de una biblioteca de constantes. Esta actualización se hace a través de Internet mediante una conexión con el FMI (Fondo Monetario Internacional) o con el proyecto *PACIFIC Commerce*.

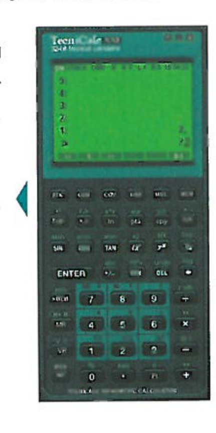
Todas las opciones

Tecnicalc XXI es una completa calculadora científica que emplea el método de notación denominado NPI (Notación Polaca Inversa). Verás que no es difícil acostumbrarse a un sistema que presenta algunas ventajas respecto a los tradicionales. Aparte de las operaciones comunes en este tipo de calculadoras, el programa incorpora seis pantallas funcionales que amplían su rango de aplicaciones.

1 Mediante el sistema NPI, los números se introducen antes que los operadores y no entre éstos. Así, para operar dos números (por ejemplo sumar 5+6) introduce "**5**" y pulsa **ENTER** (el 5 pasará al nivel 1 de la pila), "**6**" (en el nivel 0 o *log*), y luego el operador "**+**". Si aplicas una operación a un número (por ejemplo la raíz cuadrada de 9) introducirás "**9**" (sin pulsar **ENTER**) y luego el operador **√ x**. Las operaciones, pues, se realizan sobre el número en *log* o bien sobre éste y el del nivel 1.



2 Operando varios números en cadena con NPI no se requiere el uso de paréntesis ni memorias, ni la anotación de números intermedios. Así, el cálculo de una expresión como 2x(3+4)/5 se puede efectuar del siguiente modo: introduciendo "**2**" y pulsando **ENTER** (el 2 pasará al nivel 1 de la pila), luego "**3**" y **ENTER**; después "**4**", el operador "**+**" (el resultado 7 aparecerá en *log* y el 2 bajará un nivel); el operador "**x**" (tendrás el producto en *log*), **ENTER** (subirá un nivel), "**5**" y finalmente el operador **÷**.



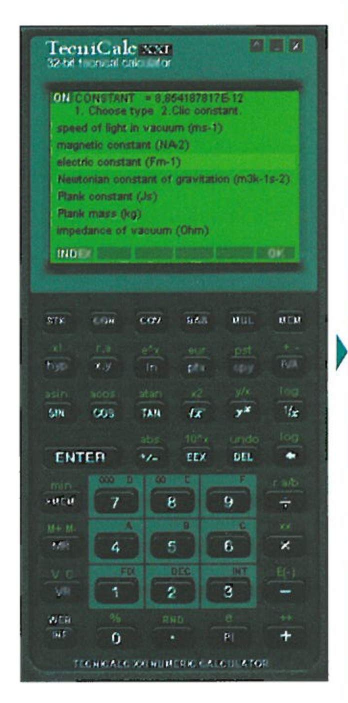
3 **Tecnicalc XXI** dispone de seis pantallas funcionales a las que se accede mediante las teclas de la parte superior de la pantalla. Por defecto, te encontrarás la pantalla **STK** (*stack* o pila). El botón **COV** permite entrar en la pantalla de conversor de unidades. Aparecerá una lista de grupos de unidades entre las que elegir, que se accionan al pulsar sobre ellas. **INDEX** nos devuelve a la lista y **OK** hace abandonar la pantalla para volver a **STK**.

4 Para realizar una conversión de unidades de presión, por ejemplo de pascales a atmósferas, primero debes introducir el número de pascales en *log*. Luego pulsa **COV**, selecciona el grupo **6 Pressure**, y elige pascal. En la parte superior de la pantalla verás que aparece **pascal to...**. Luego pulsa **atmosphere**, y el contenido del *log* será sustituido por el resultado de la conversión.



¿SABÍAS QUÉ?

Para limpiar la pantalla (la pila y el *log*) y poder efectuar una nueva operación (normalmente sería la tecla AC en las calculadoras más comunes), hay que pulsar la tecla de la interfaz DEL. Si lo que necesitas es borrar la última cifra introducida en *log*, sirve la tecla Supr de tu teclado, o bien la tecla de la interfaz con la flecha hacia la izquierda.



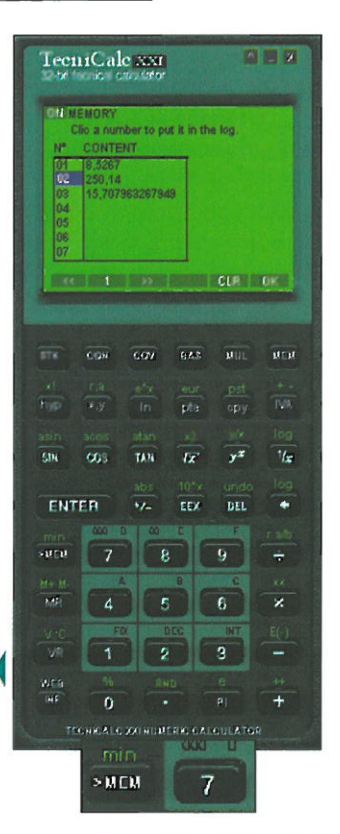
5 A la hora de realizar cálculos científicos, **Tecnicalc XXI** facilita el trabajo con constantes típicas, ya que permite acceder, mediante la pantalla de constantes **CON**, a 47 de los valores físicos y químicos más empleados. Para calcular la expresión 1/4 $\pi\varepsilon_0$, habitual al calcular campos eléctricos, introduce "**4**", **ENTER**, **PI** (hay una tecla dedicada, debajo del "3"), el operador "**x**", **ENTER**; luego entra en la pantalla **CON**, elige el grupo **1 Universal constants**, selecciona **electric constant** (su valor se copiará al *log*), el operador "**x**", y por último el operador **1/x**.

6 La pantalla **BAS** permite efectuar cambios de base. Ahora convertirás el número **10101010** binario a hexadecimal. Tendrás que hacerlo en dos pasos: primero pulsa **BAS**, introduce el número, y para obtener el número decimal pulsa **Binary to Decimal**. Luego toma el resultado de **170** e introdúcelo de nuevo en la pantalla **BAS**. Obtendrás el resultado que estás buscando tras pulsar en la opción **Binary to Hex**.



7 Operar con múltiplos y submúltiplos de unidades de ingeniería es muy sencillo gracias a la pantalla **MUL**. Así, si por ejemplo necesitas introducir el número 80n (nanos), teclea primero **80** en el *log*, pulsa **MUL** y elige **–9 Nano**. También podrás hacerlo manualmente introduciendo **80**, "**e**" con tu teclado o bien **EEX** en la calculadora, **E(-)** (haciendo clic encima de la tecla -) y "**9**".

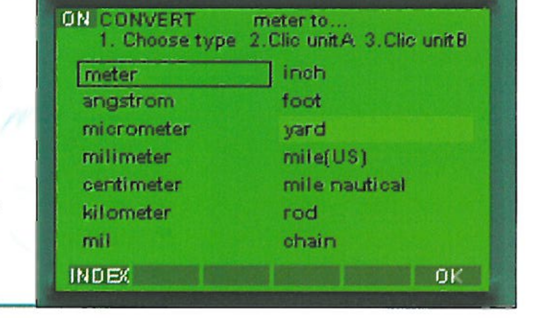




8 La pantalla **MCM** es capaz de gestionar hasta 28 memorias de usuario. Para almacenar un resultado presente en *log*, pulsa la tecla **>MCM**, situada a la izquierda del "**7**". Para recuperarlo más tarde, accede a la pantalla **MCM** y pulsa sobre el número, y automáticamente ocupará el *log*. El botón **CLR** borra todo el contenido de la memoria.

MÚLTIPLES POSIBILIDADES

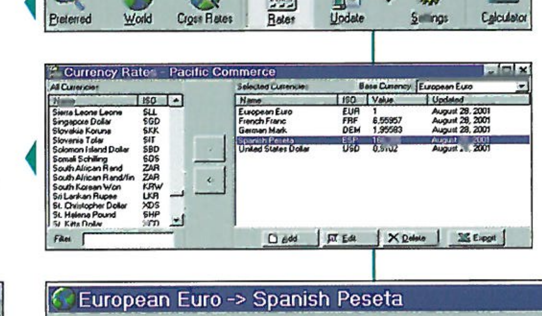
Tecnicalc XXI permite gran cantidad de posibilidades en la pantalla CONV: conversiones entre moneda europea (grupo 8 EU money); distancia, en el grupo 2 (con unidades como: metros (meter), pulgadas (inch), pies (foot), yardas (yard), millas náuticas (mile nautical), etc.), o bien entre unidades científicas típicas de fuerza, energía, etc.



Calcular divisas

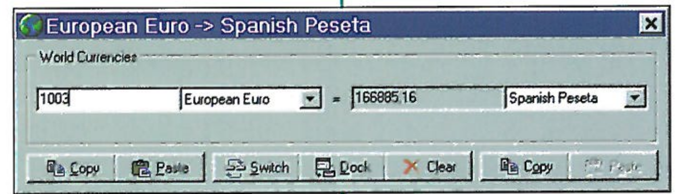
Este eficaz programa está destinado a calcular conversiones entre distintas monedas, con una particularidad que lo hace infalible: su capacidad de actualizar su base de datos al cambio del día a través de Internet, simplemente con el clic de un botón. Así que, si te dispones a viajar al extranjero o bien deseas comprar por la Red en otros países, ya te estás instalando Currency Converter 2.

1 Tras ejecutar el programa, accede a la ventana de selección de monedas pulsando el botón **Rates** de la barra de herramientas. El panel izquierdo muestra todas las monedas disponibles, que puedes incorporar a la lista **Selected Currencies** (monedas utilizables por el programa) pulsando "->", por ejemplo con **Spanish Peseta**. También es posible prescindir de una moneda seleccionada, pulsando "<-". Cambiando **Base Currency** verás los valores de la columna **Value** referenciados a esa moneda. Luego cierra la ventana.



2 Pulsa el botón **Preferred** de la barra de herramientas, y luego el botón "**...**" para definir una conversión. Pulsa **New**, e indica las monedas de origen y destino en los campos **Left** y **Right Currency**, respectivamente. Escribe un nombre para la nueva entrada en **Name**, y pulsa **OK**. La conversión puede realizarse en ambos sentidos, según si introduces el valor a la izquierda o a la derecha.



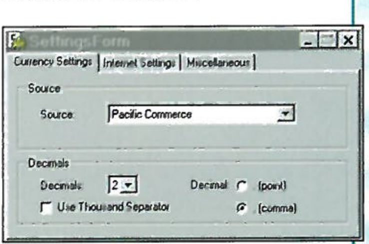


3 Mediante el botón **World** puedes hacer conversiones unidireccionales, pero sin necesidad de definir nuevas entradas a cada cambio de tipos de moneda; aunque también es posible cambiar el sentido pulsando **Switch**. El botón **Undock** reduce el área del programa manteniendo únicamente la ventana de conversión, para permitir que flote sobre otros programas. Para esta aplicación también puedes utilizar el programa **Mini World Converter** (mediante **File**, o bien lanzando el programa a través del menú de **Inicio** independientemente), que es una versión reducida del programa accesible desde la barra de herramientas de Windows.

Currency Cross Rates — World Currency Cross Rates

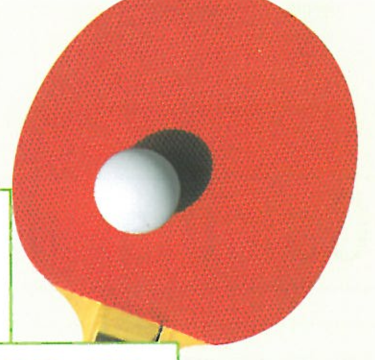
	European Euro	French Franc	Spanish Peseta	United States Dollar
European Euro		0,15	0,01	1,10
French Franc	6,56		0,04	7,21
Spanish Peseta	166,39	25,37		182,80
United States Dollar	0,91	0,14	0,01	

4 El botón **Cross-Rates** elabora una tabla como la que ves en la figura, con todas las equivalencias entre las monedas elegidas, y en ambos sentidos.



CALCULAR DIVISAS

Para actualizar los valores de las divisas pulsa el botón Update, que automáticamente actualizará la base de datos del programa a través de Internet. Esto lo consigue tras conectarse al proyecto *PACIFIC Commerce* o bien al *IMF* (Fondo Monetario Internacional, FMI en castellano). Puedes elegir entre una u otra fuente de datos en el apartado Source del diálogo Settings.



Juega en el escritorio

CONVIERTE EL ESCRITORIO EN UN JUEGO 3D

A LO LARGO DE UNA SESIÓN DE TRABAJO CON EL PC TE PASAS MUCHAS HORAS VIENDO EL ESCRITORIO E INTERACTUANDO CON ÉL. POR ELLO, CUALQUIER CAMBIO O VARIACIÓN EN ÉSTE MEJORARÁ Y ALEGRARÁ EL USO DE TU EQUIPO. ¿POR QUÉ NO PONER UN POCO DE ACCIÓN 3D EN EL ESCRITORIO DE WINDOWS?

Microsoft realizó una maniobra dirigida a alegrar el escritorio (y hacerlo más útil) con **Active Desktop**, que convierte el fondo en un navegador web en el que pueden insertarse páginas web, controles, etcétera. Sin embargo, las dificultades que presentaba al principio, debidas a errores de programación, y los enormes recursos que requiere su uso han desanimado a muchos usuarios, que prefieren seguir contando con el fondo de pantalla estático de siempre. A lo sumo, se inserta una imagen como papel de fondo, sobre la cual se disponen los iconos de acceso directo de los programas y carpetas utilizados más frecuentemente.

El programa **Rooms 3D Desktop**, supone una aproximación muy distinta y novedosa: disponer el escritorio en un entorno 3D, por el que puedes desplazarte con el teclado, ratón o *joystick*. En las diversas salas del entorno puedes situar los iconos de los atajos que tienes en el escritorio convencional, y añadir otros nuevos. Cada uno de ellos se representará por un cubo tridimensional, y puedes pulsar sobre cualquiera de ellos para acceder a sus propiedades o bien ejecutarlo directamente con un doble clic.

VARIADOS ENTORNOS

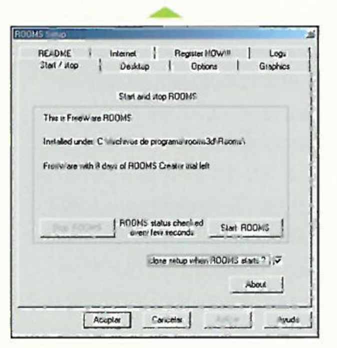
Como en los juegos en 3D, **Rooms 3D Desktop** permite utilizar otros entornos diseñados por terceros o bien crear tus propios mundos. La navegación es tan sencilla como en los juegos de acción en primera persona, y cuentas además con la vista del mapa que te permitirá situarte al principio, cuando aún no domines el territorio. El uso de **Rooms** no es algo tan trepidante como para impedirte trabajar, pero sí lo suficiente como para aportar diversión a las tareas más repetitivas y aburridas.

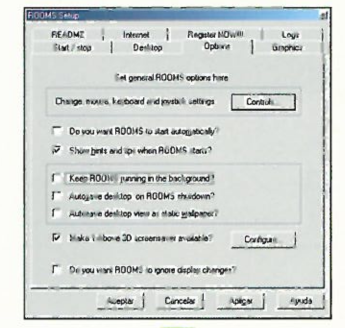
Rooms 3D incluye como extra un salvapantallas que puede usar los mismos que el escritorio. Cuando se activa, deambula de un lado para otro recorriendo el mundo que se haya cargado. Sin embargo, debes tener presente que se trata de una versión de prueba que durante catorce días te permite utilizarlo para ver si te gusta. Si transcurrido ese plazo quieres seguir usándolo, tendrás que registrarte y pagar el producto en el sitio web del fabricante. Esta restricción no se aplica al propio **Rooms 3D**, que es totalmente gratuito y puedes usar durante el tiempo que quieras sin restricción de ningún tipo, pero sí al creador de nuevos mundos, que también tiene un período de prueba de catorce días. El entorno de **Rooms 3D** es muy exigente en términos de capacidad de proceso del equipo. Por ello, es importante que lo instales en un PC con la suficiente potencia, y en especial es determinante contar con una buena tarjeta gráfica para obtener un rendimiento satisfactorio. **Rooms 3D** puede funcionar basándose en **OpenGL** o bien en **DirectX**. Prueba a cambiar el modo gráfico si tienes problemas con alguno de ellos.

Configurar el entorno 3D

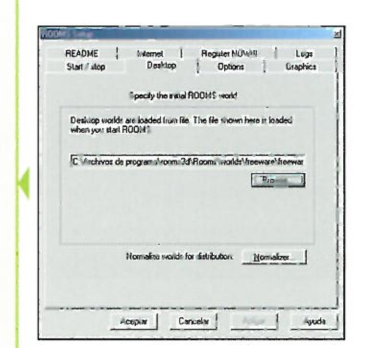
Rooms 3D es un entorno de cierta complejidad, por lo que es importante conocer y comprender bien algunos parámetros de su configuración para que todo vaya sobre ruedas. Para iniciar el programa una vez instalado, ten presente que se encuentra en el menú Inicio, encima de la opción Programas, es decir, entre los accesos directos de la parte superior de dicho menú.

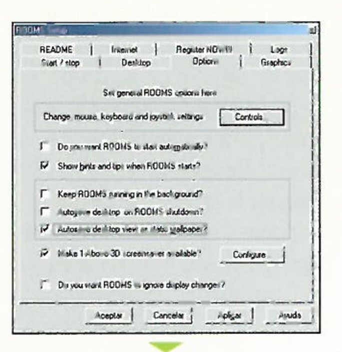
1 Al iniciar manualmente **Rooms 3D**, la primera ventana que aparece es la de configuración. El botón **Start ROOMS** inicia el programa propiamente dicho. Si vuelves a la ventana de configuración cuando el programa esté funcionando, el botón **Start ROOMS** estará deshabilitado y se habrá activado **Stop ROOMS**, para poder detener su uso. Si dejas marcada la casilla **close setup when ROOMS starts?**, la ventana de configuración se cerrará automáticamente al iniciarse **Rooms**. Finalmente, pulsa el botón **About** para conocer la versión de **Rooms** que tienes instalada.





2 En la pestaña **Desktop** se define qué se verá en la pantalla cuando **Rooms** funcione, seleccionando el mundo (*world*) que quieres que cargue el programa. Pulsa el botón **Browse** para seleccionar un mundo distinto del predeterminado. El botón inferior, **Normalizer**, se usa para cuando quieras copiar un mundo a otro equipo. Antes de copiarlo, debes "normalizarlo", en cuyo proceso se copiarán todos los archivos necesarios en una carpeta que previamente deberás indicar. Al finalizar el proceso, copia todos los archivos de esa carpeta al nuevo PC para completar la copia.

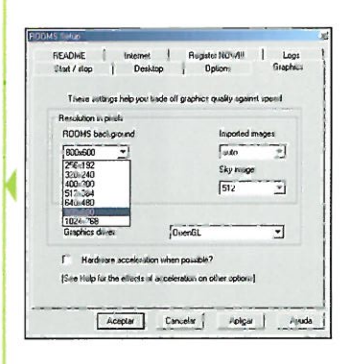




3 La pestaña **Options** se usa para configurar algunos aspectos del rendimiento del programa. El primer botón, **Controls**, da paso a una nueva ventana en la que puedes configurar qué tecla se usará para cada acción. Puedes configurar el teclado, el ratón y el *joystick*. Si tienes problemas de rendimiento, es especialmente importante la casilla **Keep ROOMS running in the background?**, que cuando no está marcada hace que **Rooms** suspenda toda actividad cuando estás trabajando en otro programa o juego, mejorando, de esa forma, el rendimiento del equipo.

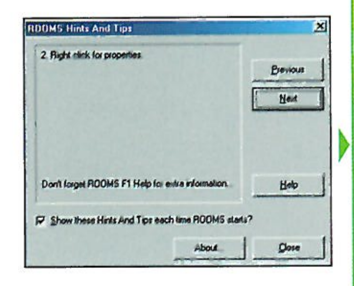
4 La casilla **Autosave desktop view as static wallpaper?** hará que cuando cierres el programa **Rooms**, la imagen visible en la pantalla en ese momento se guarde en un archivo y se active como imagen de papel de fondo del escritorio. Sin embargo, es importante que sepas que esta opción sólo funciona si está desactivada la aceleración por hardware (presente en la siguiente pestaña, **Graphics**). Recuerda que **Rooms** realmente se cerrará, y lo que quedará en la pantalla no será más que una imagen normal y corriente en el escritorio estándar de Windows.

5 La pestaña **Graphics** configura el comportamiento gráfico de **Rooms**. La lista desplegable bajo **ROOMS background** se usa para seleccionar la resolución. Una resolución más alta proporciona mejor calidad de imagen, pero exige más recursos. En la lista desplegable **Graphics driver** puedes elegir entre **OpenGL** y **DirectX**. Cambia a **DirectX** sólo si tienes problemas de compatibilidad o rendimiento. La casilla inferior, **Hardware acceleration when possible?**, acelera el rendimiento de **Rooms**, pero deberás desactivarla si el programa tiene problemas con tu tarjeta gráfica.

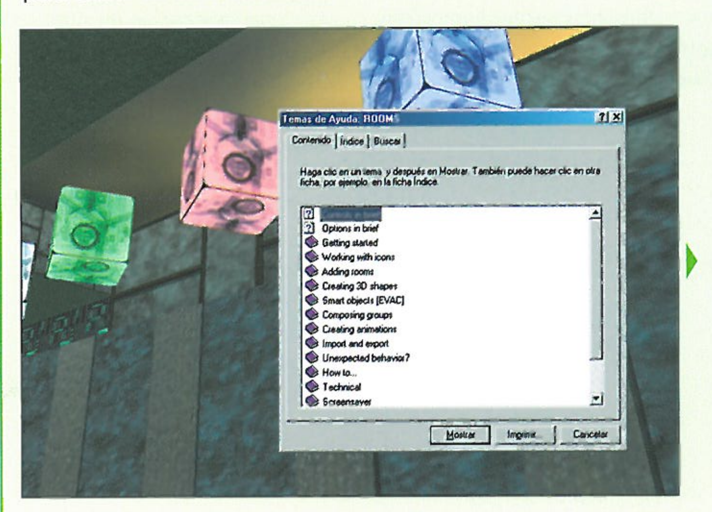


Dentro del mundo de Rooms

¡Una vez configurado el programa, es hora de empezar a usarlo! El uso de un escritorio tridimensional es algo chocante al principio, pero la sensación de desplazarte por el interior de tu PC para acceder a las aplicaciones y documentos es genial. Si el entorno no se mueve con suficiente fluidez, repasa los parámetros para obtener una configuración óptima.



1 Al empezar, **Rooms** muestra una ventana de "consejo del día". Mantén marcada la casilla **Show these Hints And Tips each time ROOMS starts?** para seguir aprendiendo trucos sobre el programa cada vez que lo pongas en marcha. Pulsa el botón **Next** si quieres conocer más trucos, o **Previous** para volver a un truco anterior. Finalmente, pulsa el botón **Close** para entrar de lleno en **Rooms**.

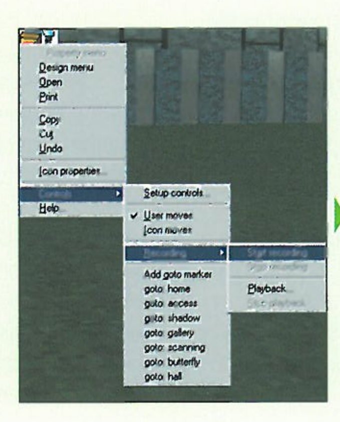


2 Puedes usar las teclas de flecha para moverte por las salas, y las teclas **Re Pág** y **Av Pág** para mirar arriba y abajo. Pero la tecla más importante, al menos al principio, es **F1**. Púlsala para que aparezca la ayuda de **Rooms**. En particular, el primer tema, **Controls in brief**, muestra una lista de todas las teclas y sus funciones asociadas. Aunque el funcionamiento general recuerda a los juegos 3D en primera persona, recuerda que aquí tu "misión" no es andar disparando a diestro y siniestro, y que **Rooms** está optimizado para trabajar de un modo divertido pero, al mismo tiempo, eficaz.

3 Al principio, el mundo de **Rooms** cuenta con unos pocos iconos para las acciones más frecuentes (**Mi PC**, **Panel de control,** etc.). Sin embargo, añadir tus propios iconos tridimensionales es muy sencillo: dirígete al punto del mapa donde quieres que aparezca el icono, abre una ventana de navegación de Windows y arrastra y suelta el archivo de aplicación o documento que quieras que aparezca en el mapa. ¡Ya está! Un doble clic sobre el nuevo objeto abrirá el programa o documento.



4 Si haces doble clic sobre un objeto de **Rooms**, un menú contextual te permite acceder a múltiples opciones. La opción **Design menu** cambia el menú contextual, que pasará a contar con multitud de opciones de diseño del entorno, incluyendo el acceso a EVAC, un entorno programable donde puedes asociar acciones a diversos sucesos y que te interesará conocer cuando seas un usuario experto de **Rooms**. También puedes marcar el icono como un punto de destino mediante la opción **Add goto marker**, y acceder a uno de los puntos de destino definidos mediante las opciones **goto:**.



Reproducción de DivX

INSTALAR NUEVOS CODECS

AHORA, ADEMÁS DE DESCARGAR MÚSICA A TRAVÉS DE INTERNET, SI TIENES UNA BUENA CONEXIÓN, TAMBIÉN PUEDES PROBAR SUERTE CON TODO TIPO DE PELÍCULAS O ARCHIVOS DE VÍDEO. SÓLO NECESITAS UN MÓDEM, PACIENCIA, UNA BUENA PÁGINA DE REFERENCIA E INTERÉS POR EL CINE. DE LO DEMÁS, SE ENCARGA UN NUEVO CÓDEC QUE COMPRIME LAS IMÁGENES DE FORMA ESPECTACULAR, MANTENIENDO LA CALIDAD.

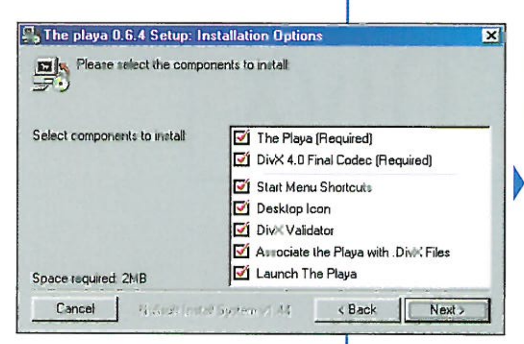
Seguro que si tienes un mínimo interés por el tema ya has buscado fórmulas para bajar tus películas o *trailers* favoritos de la Red; y en más de una ocasión debes haber tropezado con el término DivX. Pero el problema es que en muchos sitios web se habla del tema como si fuera algo ampliamente conocido y claro, aunque para muchos sigue siendo un misterio. No hay muchas páginas que lo traten como algo nuevo, apto para que cualquiera que se haya acabado de comprar un módem se entere de qué va. Generalmente, cuando se habla de películas en ese formato, se comenta que si la calidad es muy buena, que si ocupan poco espacio, que si puedes almacenar el contenido de un DVD en un solo disco grabable, etc., pero el DivX no es sólo un código de compresión, el film resultante será un AVI, pero para poder verlo en tu ordenador o, para el caso, en cualquier equipo, necesitas instalar el códec correspondiente.

Este es el objetivo de este ejercicio, que aprendas todo lo posible sobre el que dicen es el nuevo formato de vídeo (el equivalente al MP3 en música), que conozcas su historia, sus ventajas y limitaciones y como ejemplo final, sepas cómo reproducir un archivo en ese formato. Porque las ventajas son obvias: ocupa mucho menos espacio que cualquier otro sistema de compresión, la calidad es muy alta y cada día hay mejores conexiones, por lo que es más sencillo bajarse un film entero en varias partes sin tener que dedicarle días y días al intento. Sólo necesitas instalarte el *pack* que se entrega en el CD-ROM, que incluye el códec (indispensable para reproducir los vídeos en DivX y para grabarlos), así como **The Playa**, un reproductor de DivX desarrollado por los mismos creadores del códec.



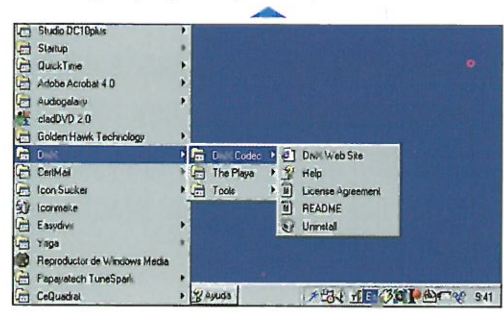
Prepara tu ordenador

¿Qué has de hacer para que tu ordenador reproduzca DivX con el mínimo esfuerzo por tu parte? Seguir unos sencillos pasos. Es más, si todo va bien, te basta con instalar el códec con su reproductor por defecto y ya tienes tu equipo preparado para reproducir todos los archivos en DivX que encuentres por la Red. También debes asegurarte de que tu reproductor de Windows Media esté preparado para reproducir estos archivos.

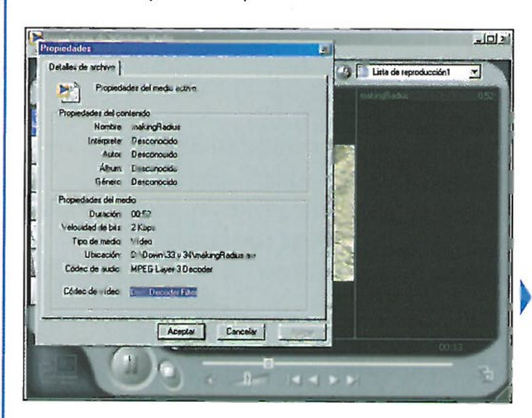


1 Lo primero que tienes que hacer es instalar el archivo **divx40bundle**, que incluye el códec correspondiente, y el reproductor de DivX. Durante la instalación, aparecerá una pantalla con todos los componentes que puedes instalar, de los que puedes decidir cuáles quieres y cuáles no. Lo mejor, de todos modos, es que los aceptes todos. Además, un poco más adelante el instalador te pedirá confirmación de si quieres que este programa reproduzca todos los archivos DivX 3.x. Di que sí y finalizará la instalación. Verás que automáticamente aparecerá **The Playa**, el reproductor de DivX que viene por defecto.

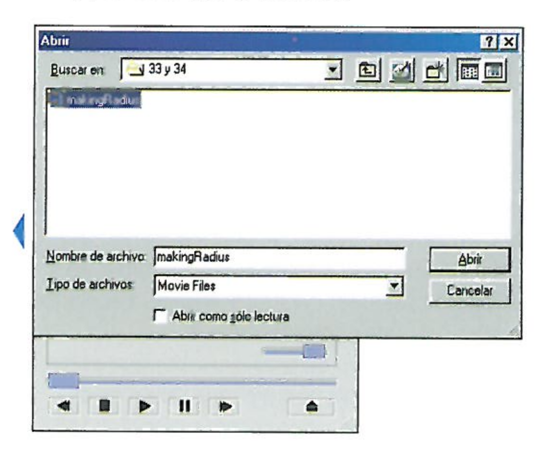
2 Ahora ya tienes instalado el códec y todos sus componentes. Si vas al menú **Inicio/Programas**, verás una carpeta llamada **DivX** con tres apartados, uno para el códec, otro para el reproductor y otro para el validador. De todos modos, para empezar a ver películas comprimidas con DivX no necesitas pasar por aquí, porque si todo ha ido bien, con sólo pulsar dos veces sobre un vídeo en DivX salta algún programa para reproducirlo.



3 Seguramente, el programa que se hará cargo de la reproducción será **Windows Media Player**, porque el códec instalado también le sirve. Si quieres asegurarte de que trabaje con la versión correcta del códec, sólo tienes que reproducir cualquier archivo en ese formato y mientras se reproduce ir a **Archivo/Propiedades**. En el cuadro que se abrirá verás qué utiliza para descomprimir el film, y si es el que te interesa.



4 Como habrás visto, la calidad de reproducción de los archivos DivX es muy buena y si tu ordenador es medianamente potente funciona muy bien. Entonces, ¿por qué se necesita el reproductor de los creadores del software? Pues sencillamente porque el Reproductor de Windows va bien para los archivos "normales", pero para otros un poco más delicados se queda corto. Por ejemplo, **The Playa** puede reproducir vídeos en *streaming* (es decir, que se bajan poco a poco sin almacenarse en tu disco duro), permite ir viendo fragmentos de la película que estás bajando para asegurarte de que es la correcta, etc.



ACTUALIZACIONES

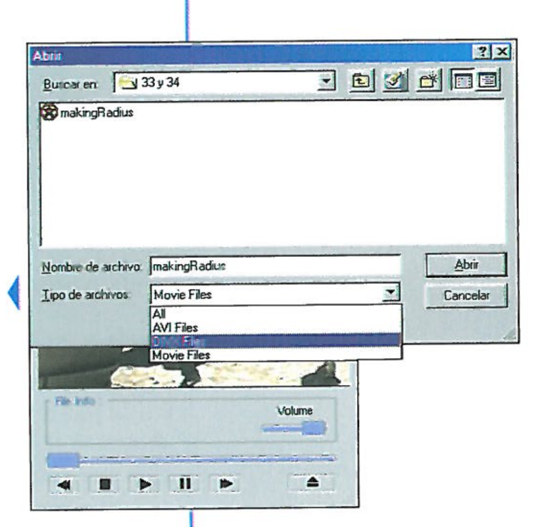
Si tienes curiosidad y te has dado una vuelta por la Red, puede que hayas descubierto que la nueva versión del códec de DivX no es la 4.0, que es la que te has instalado, sino que ya hay una 4.1. Es más, al ritmo vertiginoso que van, no sería extraño que se hubiera desarrollado alguna versión más avanzada. ¿Por qué no se incluye? Muy sencillo, porque aunque este primer ejercicio es sólo para reproducir DivX, en los siguientes verás cómo grabar tus propios films; y el problema es que los programas que se utilizan aún no están adaptados a las nuevas versiones.

Un nombre extraño

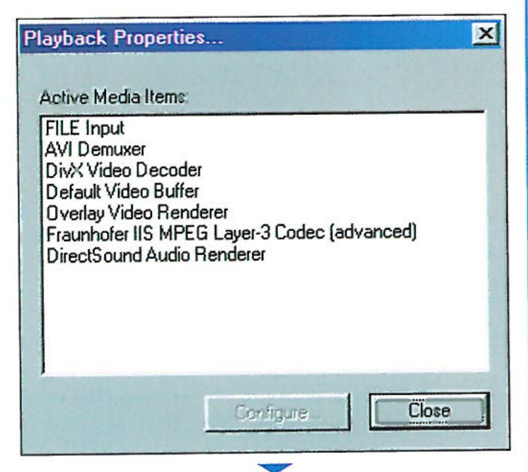
El nombre de este reproductor no podría ser más original: se trata de la trascripción fonética de la palabra inglesa *player*, que significa reproductor. The Playa es el reproductor desarrollado por el Proyecto Mayo, los creadores del códec DivX. Aunque ya hay muchos programas que reproducen este tipo de archivos, el mejor para esta tarea sigue siendo éste, no sólo por su total compatibilidad, sino porque incluye algunas ventajas que no están disponibles en otros reproductores, como el *streaming* y la ejecución de archivos incompletos. Repasamos sus utilidades.



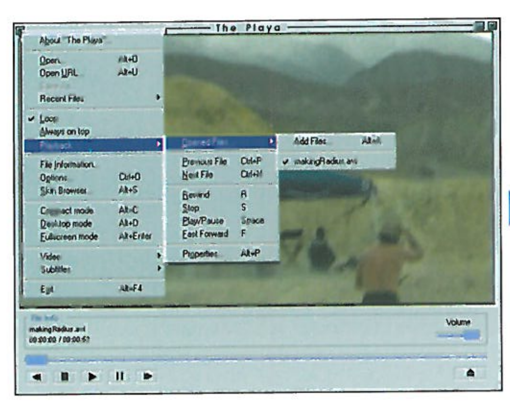
1 Como puedes ver, la interfaz del programa es muy clara y sencilla. Una pantalla, los comandos propios de cualquier reproductor (reproducir, parar, pausa, adelante, atrás) y el botón de ejecución, que te permite buscar un archivo en tu disco duro. Además del control de volumen y la información del archivo, a primera vista el programa no necesita nada más para reproducir un vídeo.

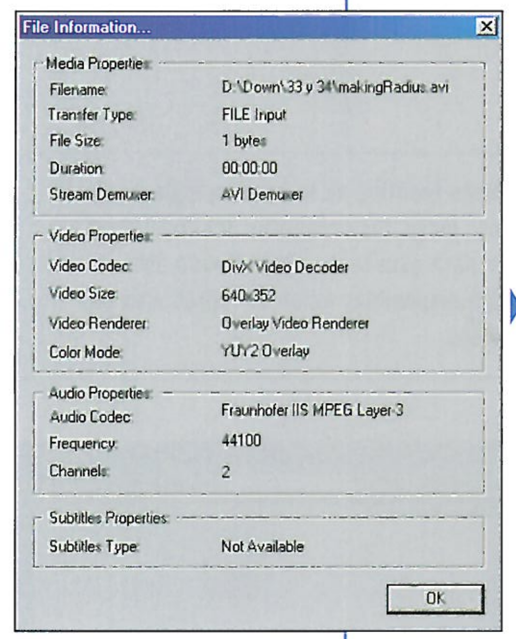


2 Pero hay muchas otras opciones en este programa. Para verlas, sólo tienes que pulsar sobre la pantalla con el botón secundario del ratón o pulsar el botón de la esquina superior izquierda que abre un menú desplegable con varias posibilidades. La primera te da información sobre el reproductor; y las dos siguientes sirven para que abras un archivo de tu disco duro o una dirección de Internet si es que te interesa ver un vídeo en *streaming*, es decir, esos archivos que no puedes bajar a tu disco duro pero que puedes ver mientras se almacenan en tu *búfer*. Además, la tercera opción de este grupo es acceder a los últimos archivos que ha reproducido el programa, y en el caso de que eso no te interese, también puedes borrar esa lista. Como ves, son opciones bastante comunes.



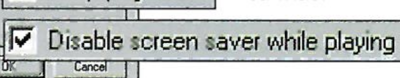
3 ¿Te molesta que la pantalla de **The Playa** esté siempre en primer plano? Para solucionar eso sólo tienes que abrir el menú desplegable y deseleccionar **Always on top**; así, si abres otro programa, pasará a primer plano. Pero uno de los menús más interesantes es el de **Playback**, porque contiene opciones como crear listas de reproducción añadiendo ficheros, o los comandos de teclado para avanzar, parar o pausar la grabación. Y, por supuesto, la opción **Properties**, o **Alt+P**, que te muestra los componentes multimedia de que dispone el reproductor.

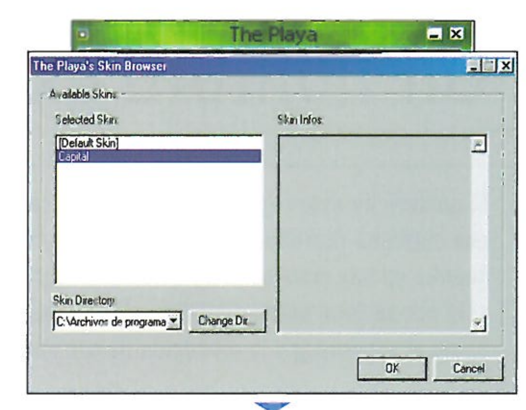




4 Cuando bajas un archivo de Internet sueles encontrarte con el "problema" de no saber muy bien qué has bajado. A veces, junto al archivo hay un pequeño programa con sus especificaciones técnicas, la calidad a que ha sido codificado, y otros. Pero, si tienes curiosidad por conocer la calidad real de tus AVI en DivX, o quieres saber más sobre determinado archivo, sólo tienes que ir al menú y pulsar **File Properties**, donde te informarán de su duración, del códec necesario (en este caso, DivX), los canales, la frecuencia o el tipo de color de dicho archivo. Además, en el caso de que tuviera subtítulos, también habría información sobre ellos.

6 La opción **Options**, a pesar de su nombre, no tiene demasiado interés porque sólo te permite decidir si quieres que el programa siempre esté en primer plano (opción que puede desactivarse directamente en el menú desplegable, como ya hemos explicado), escoger que siempre que se ejecute **The Playa** aparezca en el mismo sitio, que el salvapantallas no se active cuando se esté reproduciendo un film, o que no se utilice el teclado o el ratón durante un periodo determinado de tiempo. Poca cosa más.





5 Si el aspecto externo del reproductor te parece un poco soso, puedes personalizarlo cambiando el skin. Este término, piel en inglés, se refiere a las diferentes combinaciones gráficas que suelen desarrollar los diseñadores o los aficionados al programa para personalizarlo al máximo, cambiando el aspecto o los colores de la interfaz del programa usando texturas, fotografías o algún elemento gráfico. Por defecto, el programa sólo incluye la básica, pero si quieres probar algunas más, pásate por la página oficial de DivX, **http://www.divx.com/download/downloadlist.php?typeid=6**, y ahí encontrarás otros skins. Y si no, en **http://theplayaskins.homestead.com/** también encontrarás unos cuantos ejemplos, con la ventaja de que se ofrecen imágenes para que veas el efecto final. Recuerda que debes almacenarlas en **Archivos de Programa/The Playa/Skins**, y acuérdate de descomprimir los archivos zip, porque si no, no podrás utilizarlas.



REVISA TUS ARCHIVOS

No es extraño que al bajarte un archivo de la Red no llegue en buenas condiciones a tu ordenador: que esté corrupto o que por cualquier otro motivo no puedas reproducirlo. Para solucionar esto, el paquete de software que se presenta en este ejercicio incluye The Validator, una pequeña utilidad que autentifica los archivos DivX. Es decir, que asegura que los ficheros del directorio que elijas tengan la extensión DivX y que lo sean realmente. Además, hay ocasiones en las que ciertos archivos de la Red tienen esa extensión cuando en realidad son grabaciones de menor calidad, pero así se aseguran que el internauta las baja a su equipo, aunque luego se dé cuenta de que le han dado gato por liebre. Así, al menos, puedes asegurarte de que tus archivos son lo que dicen ser.



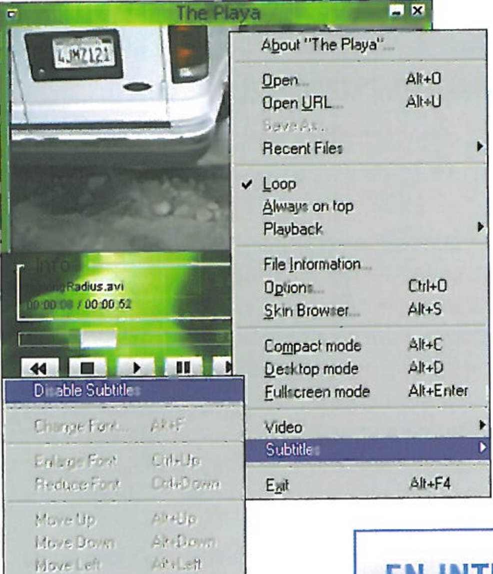
7 El siguiente apartado ya es a gusto del consumidor. ¿Quieres ver las imágenes en todo su esplendor? Pues escoge el **Fullscreen mode** (atajo con **Alt+Enter**). Si quieres ahorrar espacio, también puedes escoger el **Compact mode**, que consiste en ver sólo la pantalla que aparece por defecto, sin los comandos inferiores. También puedes optar por el **Desktop mode**, el más minimalista de todos.



8 El apartado **Video** sí merece que le dediques un tiempo, porque te permite modificar muchos aspectos de la reproducción del archivo. La primera opción, **Maintain Aspect Ratio**, posibilita ajustar la imagen como si de tu televisor se tratara, dejando el aspecto original (normalmente, la opción más recomendada). También, permite escoger el formato 4:3 de un televisor normal, el **16:9** que se ha puesto tan de moda, o decidir qué *ratio* es el mejor. Y por último, tienes la opción de **Free Aspect**, que puede ser toda una sorpresa, si tienes ganas de dejarte llevar.

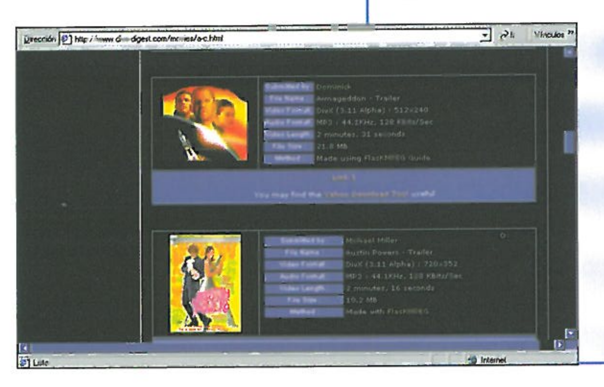
9 Si sigues con las opciones del apartado **Video**, existe una opción que permite desactivar el salvapantallas mientras **The Playa** está en funcionamiento. Ahí puedes decidir si quieres reducir o aumentar el tamaño de la pantalla, pero sin ajustar la imagen: es decir, si escoges **Half Size**, cortarás por lo sano la mitad de la imagen. Eso sí, recuerda que para poder usar todas estas opciones debes estar reproduciendo un archivo.





10 Una de las mayores ventajas de este nuevo formato es que al ocupar relativamente poco espacio, es el elegido para hacer copias digitales de DVD. Si la película tiene subtítulos, a la hora de reproducirlos puedes hacer algunas modificaciones. Por ejemplo, moverlos arriba o abajo para centrarlos en la pantalla, cambiar la fuente si es que no los lees bien o reducirlos y aumentarlos para leerlos con comodidad.

EN INTERNET



Para obtener vídeos en DivX puedes ir a la página oficial, http://www.divx.com/showcase/index.php. Para bajarte un vídeo, sólo debes colocar el cursor sobre el que quieras, pulsar con el botón secundario del ratón y escoger Guardar destino como. Pero si estos ejemplos no te convencen, puedes empezar a buscar archivos por la Red, donde hay infinidad de páginas con archivos DivX. Por ejemplo, en http://www.divx-digest.com/movies/index.html se obtienen *trailers* de películas; en http://www.indicedivx.n3.net/ hay un poco de todo, incluyendo series de dibujos animados en ese formato.



Control avanzado del e-mail

MEJORA LA GESTIÓN DEL CORREO

ENVIAR CORREO ELECTRÓNICO A LA OTRA PUNTA DEL MUNDO ES ALGO NORMAL PARA MILLONES DE PERSONAS. PERO HAY QUIEN NO SE CONFORMA CON ENVIAR LOS TÍPICOS E-MAILS Y DESEA NO SÓLO DECORAR Y PERSONALIZAR SU CORREO, SINO TENER ALGO MÁS DE SEGURIDAD EN LOS ENVÍOS O DISPONER DE ALGUNAS OPCIONES EXTRA. EN DEFINITIVA, ALTERNATIVAS AVANZADAS PARA EL ENVÍO Y RECEPCIÓN DE MENSAJES DE CORREO ELECTRÓNICO.

Hoy en día cualquier ordenador que se precie debe tener acceso a la Red. Paralelamente al desarrollo de Internet para la consulta e intercambio de información, el correo electrónico se está convirtiendo, junto con los *chats*, en el servicio más utilizado en la Red de redes. Hay cientos de sitios que te ofrecen una cuenta de correo electrónico gratuita y además es posible abrir tu buzón desde la Red.



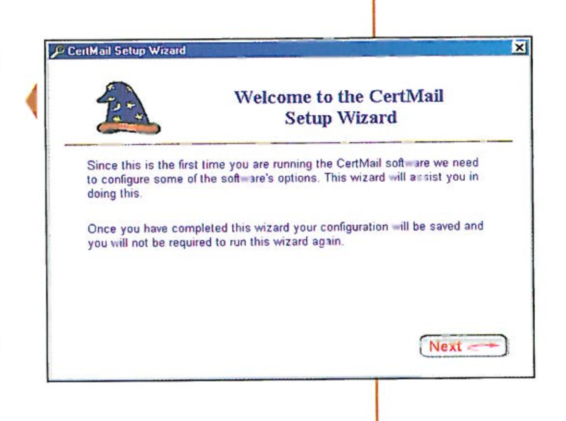
Los programas de correo son bastante completos y te permiten configurar muchas opciones interesantes, pero hay ciertas operaciones que han quedado en el olvido. Por ejemplo, con algunos puedes intentar saber si el destinatario recibe o no el mensaje, pero depende de él: si no quiere hacerte llegar la confirmación, te quedas con la duda. Lo mismo pasa con los *mailings*, es decir, cuando quieres enviar el mismo mensaje a más de una persona. Puedes hacerlo con todo tipo de programas de correo, pero como quieras personalizar un poco los mensajes, tienes que recurrir al método manual, o sea, uno a uno, porque sólo te permiten enviar el mismo mensaje a un grupo de destinatarios, sin modificar ni el texto ni los archivos adjuntos.

Eso era hasta ahora. A la vista de estas limitaciones, han aparecido programas específicos que ofrecen soluciones a estos problemas. Con **CertMail** puedes enviar mensajes certificados, con acuse de recibo, de tal manera que el destinatario no sabe que recibes confirmación. Además, sabrás todas las veces que lee el mensaje, desde dónde lo hace y un montón de datos más. Y sobre el problemilla de las listas de mensajes, también está solucionado: con **Group Mail** no sólo puedes enviar tus mensajes a quien quieras, sino que además es posible hacerlo de modo personalizado sin demasiado esfuerzo.

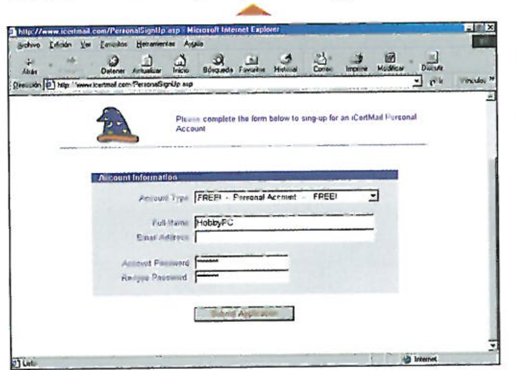
Acuse de recibo gracias a CertMail

Cuando envías una carta por correo ordinario, hay un suplemento llamado "con acuse de recibo" que consiste en recibir una notificación cuando tu carta o paquete ha llegado a su destino. Eso es muy útil para las cartas y, cómo no, también para los *e-mails*. Por esa razón algunos programas se han especializado en ofrecer ese servicio a los internautas. ¿Quieres estar seguro de que el correo llega a su destino? Pues utiliza un programa como CertMail. De un modo muy sencillo, sólo registrándote en su página web, podrás no sólo asegurarte de que tus correos llegan donde se supone que tienen que hacerlo, sino que además puedes recibir una confirmación en tu propia cuenta. Además, tiene la ventaja de que, contrariamente a un servicio similar que ofrece Outlook, CertMail no pide permiso al destinatario para enviar la confirmación de lectura.

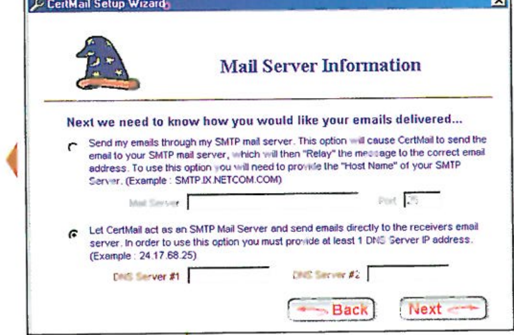
1 Cuando reinicies el ordenador tras instalar el programa, o la primera vez que lo ejecutes, verás que aparece un asistente que te guiará durante el proceso de configuración de tus cuentas de correo.



2 Como es la primera vez que usas este programa, seguro que no tienes una cuenta **CertMail** asignada. Para crear una nueva, debes pulsar el botón **Get Account** para iniciar el proceso de registro. Eso sí, piensa que para registrarte tienes que conectarte a Internet. Los pasos, como ves, son muy sencillos; basta con introducir tu nombre, tu **password**, y la cuenta de correo que quieres registrar.



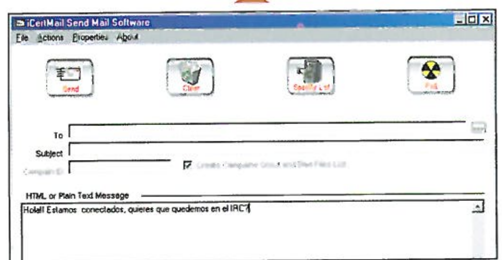
3 Una vez hayas superado el paso del registro, puedes seguir configurando el resto de opciones del programa. Por ejemplo, decidir qué servidor enviará tus mensajes, con lo que tendrás que introducir el nombre de tu servidor, o pensar si prefieres que tus correos se envíen directamente a través de **CertMail**.



4 Cuando hayas introducido todos los datos, el programa hará un envío de prueba para comprobar que todo funciona correctamente. Verás que aparece un mensaje de confirmación señalando que el ensayo ha sido un éxito. No obstante, si el asistente apareció al reiniciar el equipo, deberás ejecutar el programa para trabajar con él. Puedes hacerlo de dos maneras: yendo a **Inicio/Programas/ CertMail** o pulsando directamente en la barra de tareas de tu derecha.

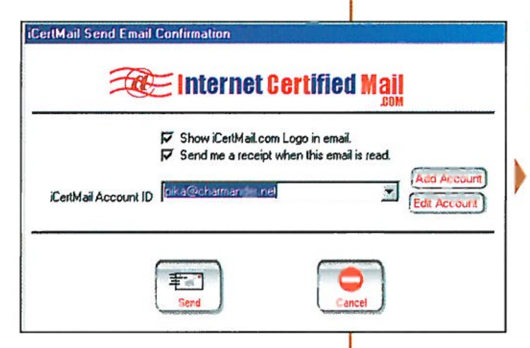


5 Una vez tengas el programa en pantalla, verás que todo es muy sencillo. Como ya tienes la cuenta de origen especificada, la tuya, ahora sólo tienes que redactar el mensaje que quieres enviar como si se tratara de un programa de correo tradicional. Cuando acabes, únicamente debes pulsar el botón **Send** para enviar el mensaje.



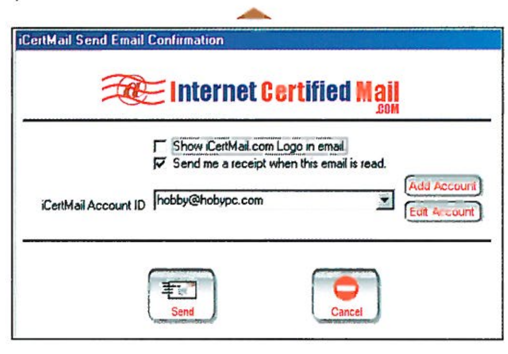
PERSONAL O PROFESIONAL

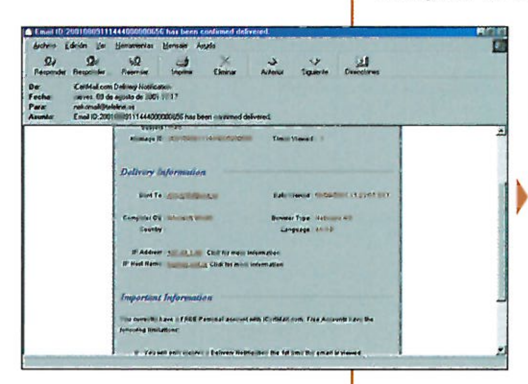
Cuando te des de alta en este servicio, verás que te ofrece la opción de escoger entre una cuenta personal, que sólo puedes usar para fines propios, o una corporativa, que puedes utilizar para fines profesionales o comerciales.



6 Cuando vayas a enviar el correo, comprobarás que aparece una nueva ventana donde te pide que especifiques con qué cuenta quieres enviarlo. Esto es muy útil en el caso de que tengas más de una, por ejemplo una personal y otra de uso profesional, y quieras trabajar con ambas. Ahora es un buen momento para añadir una nueva cuenta de correo: pulsa **Add Account**. Volverá a ejecutarse el asistente y, siguiendo los mismos pasos, podrás configurar las cuentas de *e-mail* que necesites.

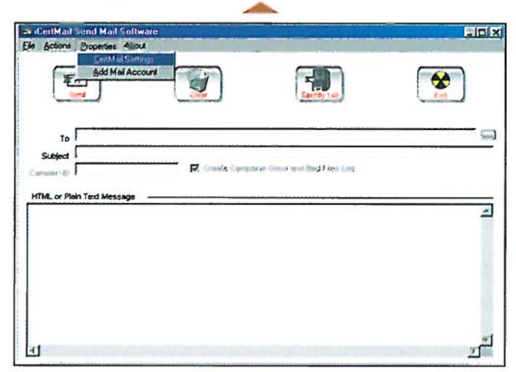
7 Cuando tengas todos los datos listos, ya puedes enviar tu correo sin problemas. Eso sí, antes debes mirar con calma un par de cosas. Por ejemplo, si quieres que en tu *e-mail* aparezca el logo de **CertMail**, o si deseas recibir una confirmación de que ha llegado a su destino. Es una opción útil si quieres estar informado, pero si sólo usas el programa como gestor de correo, puedes desactivar esa opción: el mail llegará de todos modos, ¡aunque no sepas exactamente cuándo!





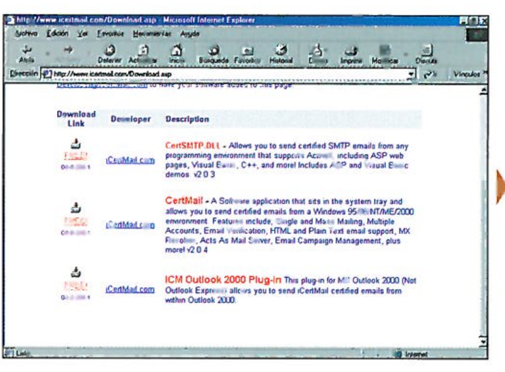
8 Si has escogido la opción de recibir una notificación cuando el correo llegue a su destinatario, verás que cuando éste abra el programa y se encuentre con tu mensaje llegará una confirmación a tu propio buzón de correo. De este modo puedes saber si han leído el mensaje pero no han querido contestar, o si el destinatario tarda mucho en bajarse su correo y por lo tanto, no lee tu mensaje. Además, la notificación incluye otro tipo de información, como la dirección IP del ordenador desde donde el destinatario ha bajado el correo, qué sistema operativo utiliza, el idioma, la hora exacta en la que ha abierto el correo.

9 Puedes acabar de afinar las características de **CertMail**. Ve a **Properties/ CertMail Settings**, y abre un pequeño menú. Una de las opciones es si quieres que el icono del programa esté presente en el **System Tray**, o sea, la barra de la parte inferior derecha de tu pantalla, cada vez que inicies el equipo. En general está activada por defecto, y es un detalle cómodo para ejecutar el programa. La otra opción es decidir si deseas que aparezca un mensaje en caso de error.





10 Pero, ¿y si quieres enviar un *e-mail* certificado y no estás en casa, o en ese equipo no tienes el programa instalado? Pues muy sencillo: pasa por el web de los creadores del software y sólo registrándote puedes enviar un *mail*, así como ver los mensajes que has enviado desde que te registraste.



11 Pero si no quieres tener que ir cambiando de programa según cual sea la naturaleza del *e-mail*, no te preocupes porque hay soluciones para todo. Los creadores de esta aplicación también han pensado en eso porque desde su web puedes bajarte unos pequeños programas para poder enviar mensajes certificados desde tu programa de correo habitual, **Outlook Express**, u otros programas que funcionen bajo los sistemas operativos de Microsoft.

Mensajes para todos

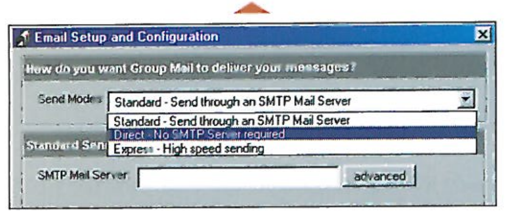
Seguro que en más de una ocasión has tenido que enviar varios correos idénticos a diversas personas. Eso siempre supone un problema: o creas una lista de envío y les remites a todos el mismo mensaje, o has de dedicar un buen rato en personalizar todos los mensajes si quieres darles un toque más simpático o aprovechar el envío para añadir algo para ese destinatario en concreto. Pues se acabó el problema; con IMG Setup de Group Mail podrás enviar mensajes personalizados a todas las personas que te interese, sin demasiado esfuerzo y logrando impactantes resultados.

1 Durante la instalación de **IMG Setup**, la aplicación te pedirá que reinicies tu ordenador para completar la instalación. Como casi todos los programas de correo, cuando quieras usar el programa tendrás que configurarlo primero, para poder trabajar con tus cuentas de correo y hacer que todo funcione correctamente.

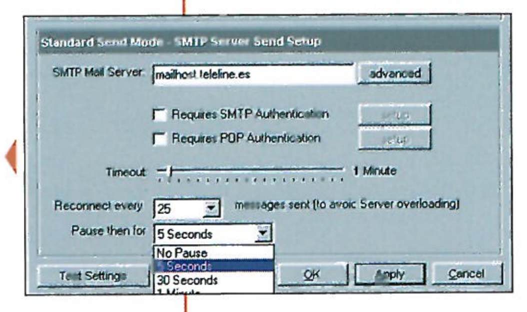


2 Si no quieres usar el asistente e ir directamente al grano, puedes cancelarlo y entrar directamente al programa. Eso sí, debes tener en cuenta que no puedes trabajar en ese instante, porque sigues necesitando los datos básicos como la cuenta con la que quieres trabajar y, lo más importante en este tipo de programas, a quién le quieres enviar los mensajes. Por tanto, es necesario realizar la configuración paso a paso. En primer lugar, ve al menú **Setup/E-mail Setup**.

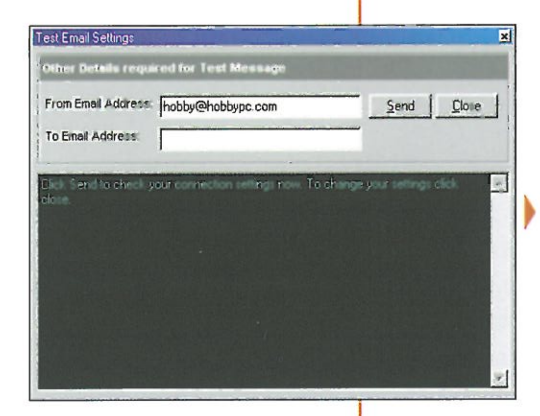
3 Para empezar, debes elegir el modo de envío de tus mensajes. Normalmente, el que está señalado por defecto, **SMTP**, es el estándar, y va bien en la mayoría de los casos. Eso sí, este programa te ofrece otras opciones, como el modo **Direct**, sin SMTP, que es más lento pero adecuado si has de hacer el envío desde un punto distinto del habitual. La opción más rápida es la **Express**, que te permite enviar a alta velocidad hasta 128 mensajes. Eso sí, debes tener una conexión acorde a sus capacidades, ¡ni lo pruebes con un módem de 14.400! Es más adecuada para RDSI o, mejor aún, ADSL.



4 Suponiendo que escojas la opción estándar, es decir, **SMTP**, tienes que configurarla. Lo primero es indicar con qué servidor vas a trabajar. Ese ha de ser el de tu cuenta de correo habitual, la de origen de todos los mensajes. Puede que tu servidor requiera autentificación SMTP, o incluso POP3, pero esto depende de cada servidor: ante la duda, pregunta al servicio técnico. Los otros datos que tienes que configurar son el **Timeout**, tiempo de espera a que el servidor dé señales de vida en caso de caída (de unos 60 a 90 segundos es lo recomendado), los mensajes que debe enviar hasta que realice una nueva conexión (por seguridad), o si quieres que a medio envío haga una pausa.

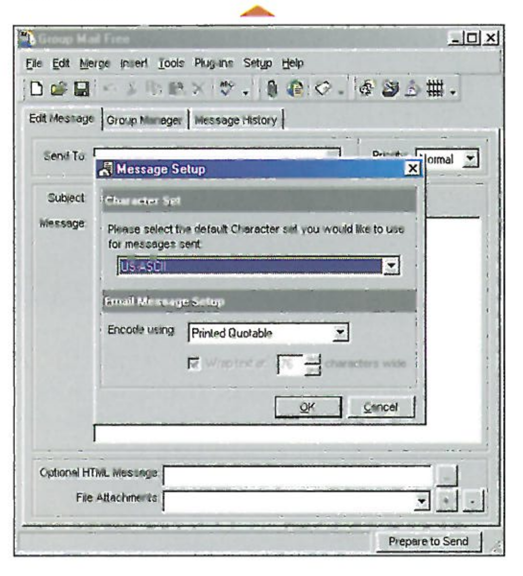


5 Si has escogido alguna de las otras opciones de envío, verás que te piden cosas distintas. Por ejemplo, para realizar los envíos con el modo **Direct** necesitas el DNS; pero si no lo sabes **Group Mail** lo averigua por ti. El concepto de **Timeout** es igual que con el SMTP, pero por seguridad debes decidir cuánto tiempo debe esperar el programa para un nuevo intento, y si quieres que use el sistema SMTP en caso de fallo. Con el modo **Express** debes escoger el número de conexiones a usar, si quieres que los mensajes descartados se guarden en una carpeta aparte, etc.

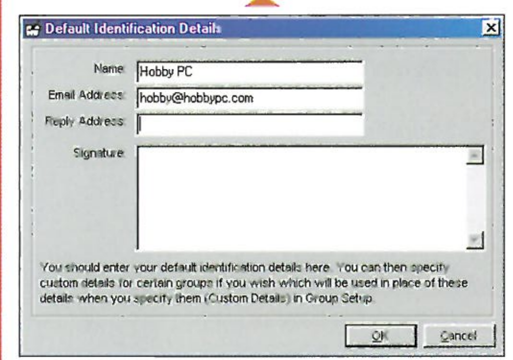


6 Si no estás muy seguro de alguna de las opciones, o quieres hacer una prueba, pulsa el botón **Test Settings**. Podrás introducir una dirección de correo de origen y otra de destino para comprobar que todos los datos son correctos y que el mensaje llega a su destino. Si todo está en orden, pulsa **OK** y volverás a la pantalla principal.

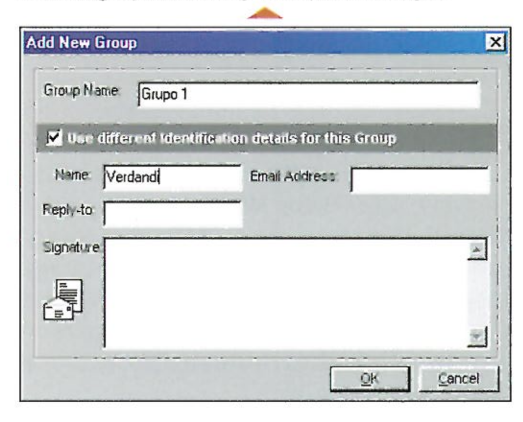
7 Ahora que ya has configurado de qué forma se enviará el correo, puedes decidir cómo quieres que sean los mensajes. Para ello, ve al menú **Setup/Message Setup**. Por si no lo sabías, los mensajes viajan por la red codificados; aunque se trata de una codificación muy sencilla, existen varios tipos de codificación. Si no estás muy seguro de que la que viene por defecto, **Printed Quotable**, vaya a funcionar, escoge **None** (ninguna). En cuanto al juego de caracteres, por defecto está señalado el **US-ASCII**, pero como es un programa americano es lo normal. Si necesitas usar caracteres diferentes, como cirílico o algún idioma asiático, sólo tienes que escogerlo.



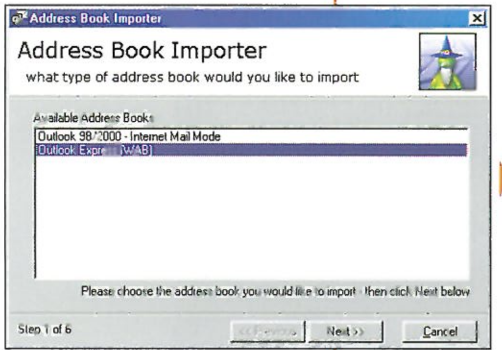
8 Y ahora, un último paso en el proceso de configuración: tus datos personales, lo que el destinatario verá cuando reciba tus *e-mails*. En **Setup/Identificaton Setup** podrás introducir tu nombre, dirección de correo e incluso una dirección diferente para las respuestas. Y una firma, claro. Ahora que está todo listo, ya puedes crear el primer grupo de destinatarios para tus mensajes. Pasa a la parte **Group Manager**, pulsando la segunda pestaña, y escoge **New**, el botón de la derecha de la pantalla.



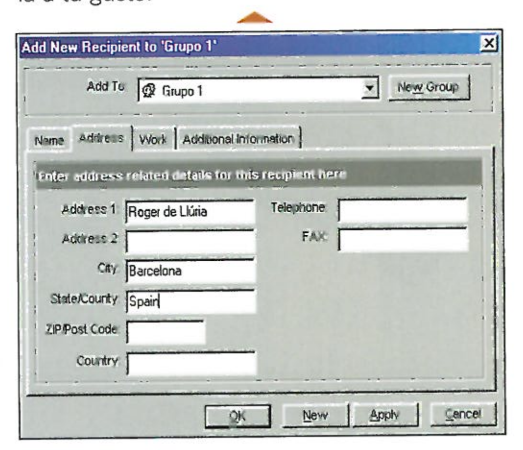
9 Lo primero que hay que hacer es darle un nombre, de hasta 75 caracteres. De este modo, podrás saber exactamente quién o qué hay en ese grupo. Si lo deseas, puedes dar otros datos de identificación para este grupo en concreto, ¿quieres usar otro nombre, el de tu empresa, o tu alias en la Red? Pues selecciona la casilla pertinente y cambia los datos. Cuando pulses **OK** ya tendrás el grupo creado y listo para trabajar.



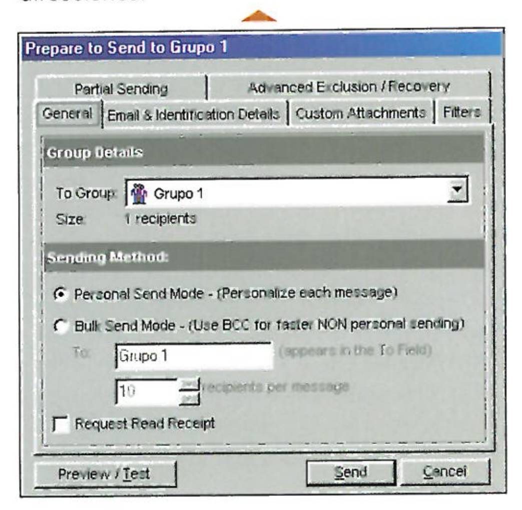
10 Ahora tienes creado el grupo, pero aún no hay nadie en él. Debes añadir los componentes de algún modo, y el más sencillo es importando esos datos desde otro soporte, por ejemplo la agenda de direcciones de tu programa de correo habitual. Sólo tienes que pulsar el botón **Import** y escoger desde dónde quieres exportar la información, ya sea desde un fichero o desde otro programa. En este caso, escoge esta última opción y verás cómo el programa detecta lo que tienes en tu equipo. Sigue el asistente y tendrás todas las direcciones en tu nuevo grupo.



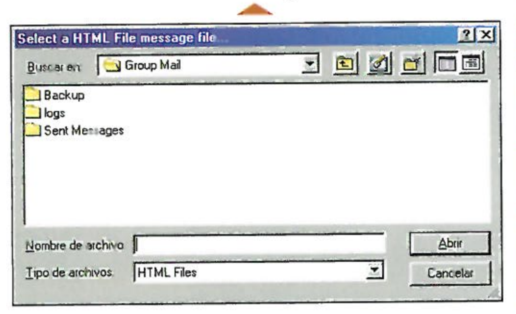
11 Claro que si tienes una agenda enorme quizá no sea la mejor opción, porque luego deberás ir eliminando gente si es que quieres hacer un grupo más "selecto". Así que para estos casos puedes optar por el método manual. Sólo tienes que pulsar el botón **Add Recipients** e ir introduciendo los datos de los componentes del grupo. Cuando tengas varias entradas, puedes escoger la opción **View & Manage Recipients** y verás la lista cómodamente y también podrás modificarla a tu gusto.



14 Si ya lo tienes todo listo, es el momento de iniciar el envío. Pero no lo puedes hacer directamente, sino que antes debes pasar por una ventana previa con algunas opciones más. En la pestaña **General** puedes elegir el grupo y si hay mensajes personalizados, mientras que en **Custom Attachments** es posible decidir si quieres que se envíen los *attach* personales a ciertos miembros del grupo. **Partial Sending** es, sin duda, una de las opciones más interesantes, porque te permite escoger los destinatarios entre un grupo mayor, algo adecuado si es que tu grupo es muy grande y sólo quieres escoger unas cuantas direcciones.



12 Ahora que ya lo tienes todo listo, puedes ir al mensaje en sí. Por defecto, todos son de texto, pero puedes hacer que sean HTML tan sólo adjuntando un fichero en ese lenguaje de programación (puedes usar cualquier programa para crearlo). Eso sí, recuerda que tienes que adjuntarlo como fichero, justo encima de los *attach*. Así podrás darles un toque especial a tus mensajes. Y ya que ha salido el tema, ¡puedes adjuntar todo tipo de información con tus mensajes!

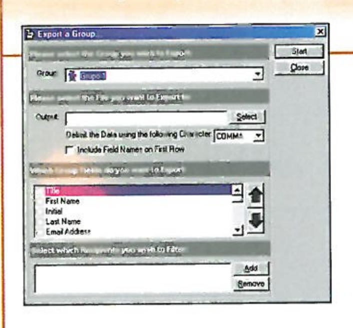


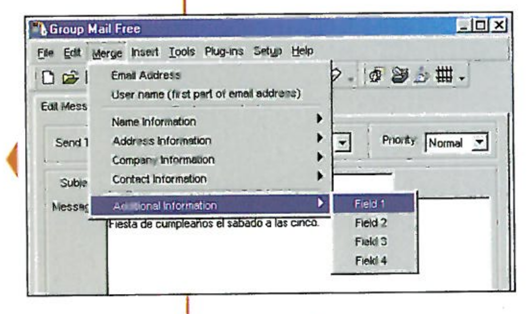
13 Una de las ventajas de **Group Mail** es el alto nivel de personalización. Usando el menú **Merge** puedes crear todo tipo de combinaciones, pero ten en cuenta que todos los cambios debes hacerlos sobre un componente del grupo concreto, por ejemplo, a la hora de llenar los campos (**Field**) con algún archivo concreto para esa persona. Lleva un poco de tiempo, pero si quieres aprovechar el envío vale la pena dedicarle un poco de tiempo a los destinatarios.

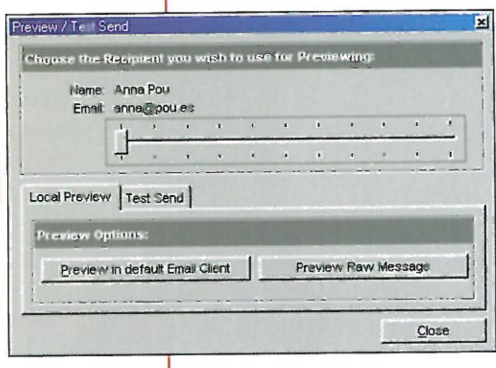
15 Si tienes curiosidad, puedes pulsar el botón **Preview/Test** para saber exactamente cómo quedará el mensaje y quizá lo más importante, para hacer una prueba. **Preview Raw Message** abre una ventana del **Bloc de Notas** para que veas el código, pero la otra opción, **Preview in Defaul Email Client**, es mucho más gráfica, porque abrirá él mensaje en tu programa de correo habitual, en este caso **Outlook Express**. Y ahora, sólo te falta enviar los mensajes. Eso sí, ten en cuenta que si son muchos, aparte de tardar un buen rato, puede que no te dejen ni navegar mientras los envías. ¡Paciencia!

QUE NO SE DIGA

Con Group Mail puedes aprovechar los grupos que hayas creado para trabajar en otras aplicaciones. Sólo tienes que ir a Tools/Export Recipients y allí podrás decidir qué grupo es el que quieres exportar, incluso los campos que te interesan.







Archivo Edición Ver Herramientas Mensaje Ayuda
Responder Responder... Reenviar Imprimir Eliminar
De: Verdandi
Fecha: viernes, 10 de agosto de 2001 18:19
Para: Anna Pou
Asunto: Hola!

Fiesta de cumpleaños el sábado a las cinco.

Ana



La voz de su amo

CONTROL POR COMANDOS DE VOZ

CONTROLAR EL ORDENADOR MEDIANTE EL HABLA ES UNA POSIBILIDAD QUE HACE ALGUNOS AÑOS SE DEJABA PARA LAS PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN. UN PC CAPAZ DE ENTENDER LAS INDICACIONES QUE EL USUARIO LE HACE "DE VIVA VOZ" ES, SIN DUDA, UN GRAN PASO ADELANTE SI SE HABLA DE COMODIDAD.

En las películas de ciencia ficción es habitual que los ordenadores conversen con los usuarios, recibiendo mandatos y transmitiendo información a través de la voz. Los PCs llevan ya algún tiempo introduciéndose en este camino, y los programas de reconocimiento del habla van sorteando las dificultades y mostrando prometedores progresos. En sus variantes más simples, el reconocimiento del habla ya es una realidad, y pueden darse mandatos sencillos a un PC para que ejecute acciones como activar un programa o cerrar una ventana.

ENTRENAR AL PROGRAMA

Cada persona habla de modo distinto: el vocabulario, la pronunciación, las pausas y la entonación son peculiares de cada uno. Por tanto, el primer paso a realizar cuando se instala un programa profesional de reconocimiento del habla es "entrenar" al propio programa para que reconozca la forma de hablar del usuario. Este entrenamiento se lleva a cabo mediante la repetición por parte del usuario de unos textos que el programa le propone para su reconocimiento. El programa conoce el texto escrito, y se basa en ello para entender la forma de hablar de cada usuario distinto.

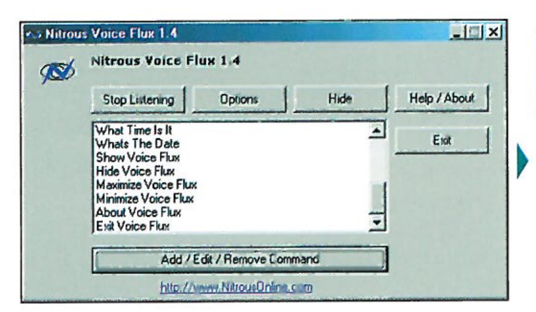
EL HABLA CONTINUA

Sin embargo, uno de los principales problemas de los programas de reconocimiento del habla es la dificultad para entender un discurso seguido. En efecto, cuando una persona habla normalmente, emite un flujo de sonidos prácticamente continuo, en el que incluso las pausas juegan un papel determinado.

Un programa de reconocimiento del habla bien entrenado consigue captar bastante bien palabras aisladas, pero ningún humano habla habitualmente pronunciando cada palabra seguida de una pausa. Así, es necesario profundizar en el discurso seguido para obtener resultados satisfactorios del reconocimiento del habla. Los algoritmos actuales empiezan a ser capaces de obtener buenos resultados basándose en la entonación y el análisis semántico del discurso.

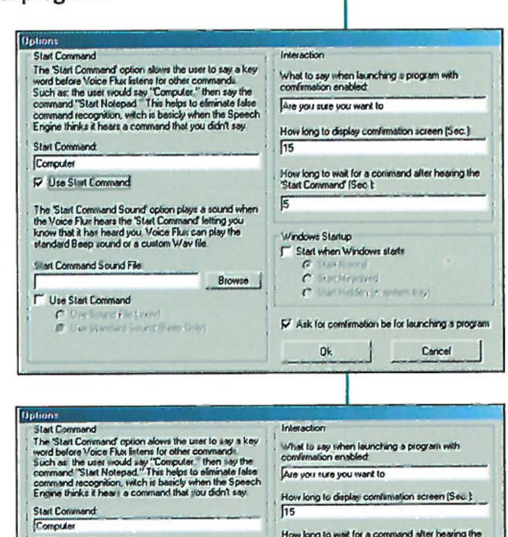
Charlando con Voice Flux

Nitrus Voice Flux es un programa de reconocimiento de comandos de voz. Su función es reconocer cadenas cortas de texto (formadas por entre una y tres palabras) y ejecutar opciones predeterminadas del sistema operativo Windows o bien abrir un programa (estas posibilidades son totalmente configurables por parte del usuario). De esta forma puedes ahorrarte el trabajo de desplegar menús con el ratón ya que podrás hacerlo, simplemente, hablando.

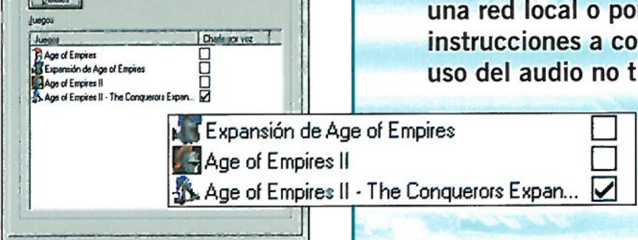


1 El primer botón que debes conocer es el que está situado arriba a la izquierda, **Stop Listening**. Si lo pulsas, su texto cambiará a **Start Listening** y **Voice Flux** no estará escuchando. Si el botón es **Stop Listening**, **Voice Flux** está a la escucha y responderá a los mandatos que pronuncies por el micrófono. Prueba a pronunciar algún mandato sencillo de la lista, como **Run program**.

2 Pulsa el botón **Options** para configurar **Voice Flux** según tus necesidades. En el panel **Start Command**, la primera ventana de texto (titulada también **Start Command**) es para que escribas el texto con el que quieras empezar a hablar a **Voice Flux**. Debes marcar la casilla **Use Start Command** para que funcione: **Voice Flux** no atenderá a lo que oiga por el micrófono hasta que pronuncies el texto indicado en **Start Command** (es una especie de "Ábrete Sésamo"). Esta característica resulta útil si hablas con otra gente mientras estás ante el PC o si en tu entorno hay ruido, pues **Voice Flux** podrá discriminar cuándo quieres transmitirle una orden.



3 En la casilla **Start Command Sound File** puedes indicar un archivo de sonido que sonará cuando **Voice Flux** haya oído el mandato indicado en la casilla anterior, señalando que está a punto para recibir un mandato. Marca la casilla inferior, **Use Start Command**, para que se active esta característica. También se activarán los dos botones radio inferiores. El primero de ellos, **Use Sound File (.wav)** reproducirá el archivo de sonido indicado más arriba, mientras que el segundo, **Use Standard Sound** (**Beep Only**) prescindirá del archivo indicado y hará sonar un bip.



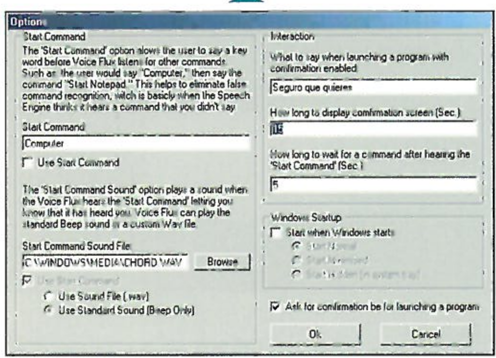


NO TODO SE RECONOCE

Existe la posibilidad de transmitir sonidos -y por tanto también el habla- por una red local o por Internet, lo que se aprovecha en ciertos juegos para pasar instrucciones a compañeros de equipo o para provocar a los adversarios. Este uso del audio no tiene nada que ver con el reconocimiento del habla, pues el PC sólo recibe una señal por un micrófono y la transmite digitalizada a través de la red, sin interpretarla. El receptor recibe un archivo de sonido que se reproduce directamente por los altavoces.

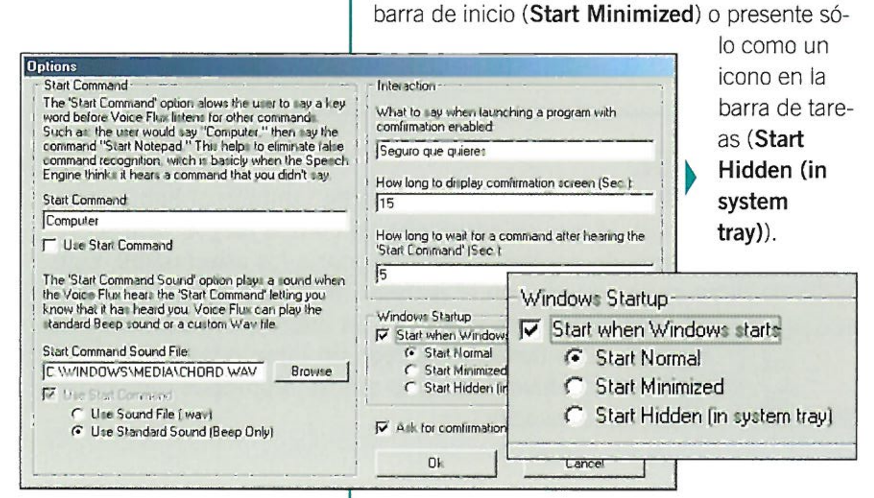
4 En el panel de la derecha, titulado **Interaction**, se define la respuesta de **Voice Flux** a tus instrucciones. En el primer cuadro de texto, **What to say when launching a program...**, escribe el texto que quieras que **Voice Flux** pronuncie tras recibir un mandato. **Voice Flux** pronunciará este texto seguido del nombre del mandato para pedir confirmación sobre la ejecución del mandato. Esto sólo se aplica a la ejecución de programas; los mandatos predeterminados de Windows, como cerrar una ventana, no tienen confirmación.

5 Cuando das una orden de abrir un programa a **Voice Flux**, éste muestra una ventana de confirmación. En el cuadro de texto debajo de **How long to display confirmation screen (Sec.)** indicas durante cuántos segundos debe aparecer dicha ventana. Si pasado este tiempo no has confirmado la orden (mediante **Yes** o **No**), la orden será ignorada y **Voice Flux** esperará a una nueva orden para actuar. El valor predeterminado es de 15 segundos, pero puedes acortar el tiempo si quieres agilizar el uso del programa cuando lo manejes con soltura.



6 El parámetro siguiente, **How long to wait for a command after hearing...**, indica cuántos segundos esperará **Voice Flux** para recibir una orden después de oír el texto indicado a la izquierda en la casilla **Start command**. Si pronuncias la orden de inicio (por ejemplo "computer") y luego cambias de idea y no quieres decir nada, debes esperar este tiempo para asegurarte de que **Voice Flux** no te malinterprete y se crea que le transmites otra orden.

7 En el recuadro **Windows Startup**, marca la casilla **Start when Windows starts** para que **Voice Flux** esté activo desde que inicies el equipo. Los botones de opción inferiores indican cómo debe iniciarse **Voice Flux**: normal (**Start Normal**), minimizado como icono en la barra de inicio (**Start Minimized**) o presente sólo como un icono en la barra de tareas (**Start Hidden (in system tray)**).

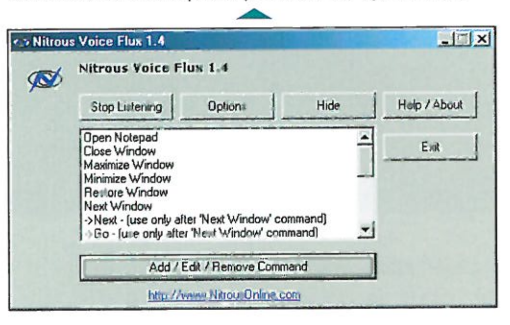


8 La última casilla de la ventana de configuración, **Ask for confirmation be for launching a program**, define si **Voice Flux** pedirá confirmación ante una orden de abrir un programa. Si quitas la marca de esta casilla, **Voice Flux** tratará los programas igual que los mandatos predeterminados de Windows, y los ejecutará sin hacer preguntas. Mantén marcada esta casilla hasta que estés seguro de que **Voice Flux** te entiende correctamente de forma habitual.

Agregar y modificar mandatos

En cuanto a mandatos, Voice Flux cuenta con dos grandes ventajas: presenta una serie de órdenes predeterminadas habituales en Windows (cerrar, minimizar o maximizar ventana, etc.), que no se pueden modificar, y por otra parte permite ampliar la lista de mandatos con órdenes propias del usuario, cada una de las cuales puede activar un programa directamente o bien abrir un documento.

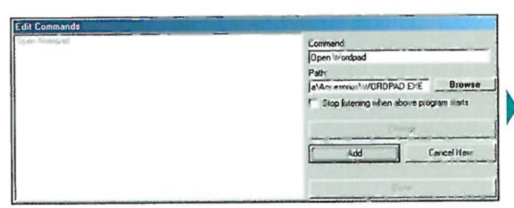
1 La lista de la ventana principal contiene todos los mandatos posibles desde **Voice Flux**. Para definir mandatos personalizados, debes pulsar el botón inferior titulado **Add/Edit/Remove Command**. Los mandatos que crees a continuación se incorporarán posteriormente a la lista. Por cierto, esta lista es sólo para tu información: los mandatos no se pueden modificar directamente desde ella, y un doble clic tampoco provoca su ejecución.



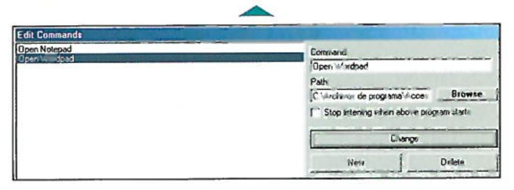
2 En la ventana de edición de mandatos que aparece a continuación, una lista contiene los mandatos ya creados (sólo los que activan aplicaciones, no los mandatos predeterminados de Windows). El orden de pulsación de los botones para efectuar las distintas opciones es algo confuso, de modo que será mejor proceder con cuidado. Para crear un nuevo mandato, empieza por pulsar el botón **New**.



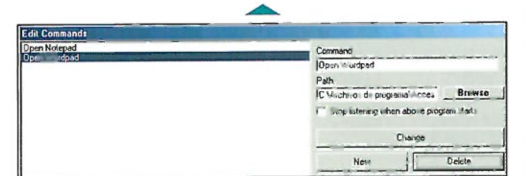
3 Una vez pulsado, el botón **New** pasa a llamarse **Add**: ¡no lo pulses aún! En el cuadro de texto **Command**, escribe el mandato: escríbelo en inglés si quieres obtener buenos resultados. En el cuadro de texto **Path** indica el camino de acceso al programa que quieras activar. Usa el botón **Browse** para localizar el archivo ejecutable navegando por las carpetas del disco. Si quieres que **Voice Flux** deje de escuchar cuando se active el programa, marca la casilla **Stop listening when above program starts**. Y, ahora sí, pulsa el botón **Add** para añadir el nuevo mandato a la lista de disponibles, o bien **Cancel new** para anular la creación.



4 Ahora vas a modificar un mandato creado anteriormente. Para ello, selecciona el mandato a modificar en la lista de la izquierda. A continuación, ya puedes cambiar directamente el contenido de los cuadros de texto **Command** y **Path** según tus necesidades, así como marcar o quitar la marca de la casilla **Stop listening when above program starts**. Cuando hayas finalizado los cambios, pulsa el botón **Change**. Advertirás los cambios en la lista de la izquierda.



5 Para borrar un mandato, selecciónalo en la lista y pulsa el botón **Delete**. Atención: la acción de borrado se produce inmediatamente, sin ningún aviso ni ventana de confirmación del borrado. Por ello, debes fijarte en que el elemento seleccionado de la lista es realmente el que quieres borrar. Si no hay ningún elemento seleccionado en la lista, la pulsación del botón **Delete** no tiene ningún efecto. Cuando hayas acabado con los cambios, pulsa el botón **Done** para cerrar la ventana de edición de mandatos.

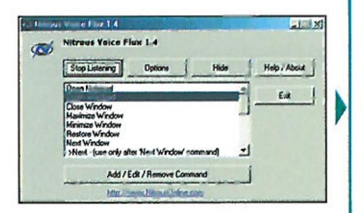


¿SABÍAS QUÉ?

El reconocimiento de palabras o secuencias de palabras cortas da muy buenos resultados para aceptar mandatos o instrucciones del usuario, como abrir un menú y seleccionar una opción. Sin embargo, el reconocimiento del habla continua es más adecuado para trabajar al dictado, normalmente con un tratamiento de texto u otro programa de ofimática. Este tipo de reconocimiento puede llegar a obtener una tasa de acierto del 90% o incluso más, lo que obliga a releer los textos tras un dictado para corregir los errores puntuales que siempre se producen. Sin embargo, una relectura siempre resulta más rápida y cómoda que la escritura por teclado de textos o datos en cantidad.

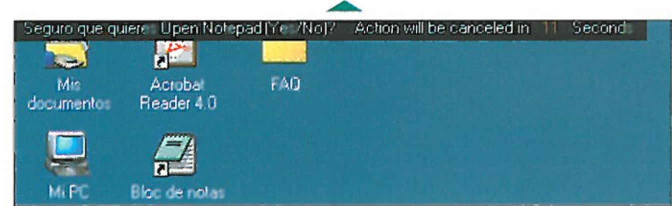
Trabajar en condiciones reales

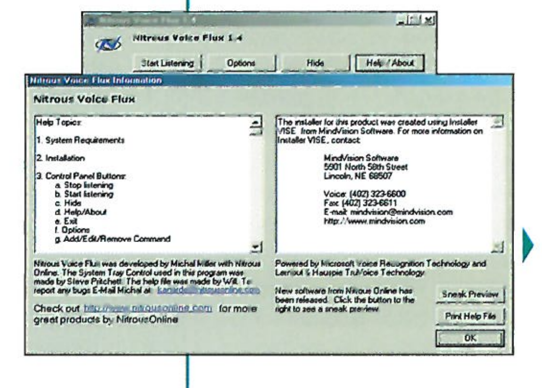
Después de configurar adecuadamente Voice Flux y de insertar los mandatos que estimes necesarios, puedes empezar a trabajar con él. Debido a que el reconocimiento del habla es transparente para el usuario, no hay gran cosa que hacer con el teclado ni con el ratón. Sólo debes hablar alto y claro al micrófono para que Voice Flux pueda interpretar tu voz de la forma correcta.



1 Para cerciorarte de que **Voice Flux** está escuchando, comprueba que el botón de arriba a la izquierda se titula **Stop Listening**. Si lleva como título **Start Listening**, púlsalo para que empiece a escuchar. Su título cambiará entonces a **Stop Listening**. Ahora es el momento de pronunciar en voz clara el mandato que quieras ejecutar. Ajusta tu vocalización y volumen al tipo de micrófono con que cuentes.

2 Cuando Voice Flux reconozca un mandato que se encuentra en la lista, pueden darse dos casos. Si se trata de un mandato predeterminado (cerrar o minimizar ventana, etc.), se ejecutará directamente. Sin embargo, si se trata de un mandato de ejecución de una aplicación como los que puedes añadir tú, y si no has cambiado la configuración de **Voice Flux**, aparecerá una ventana en la esquina superior izquierda de la pantalla donde se te pregunta si quieres realmente ejecutar el mandato reconocido por el programa. En caso afirmativo, pronuncia **Yes**. Si no quieres ejecutarlo, pronuncia **No** o bien deja que transcurran los segundos indicados en la propia ventana.





3 Si pulsas el botón **Hide**, **Voice Flux** desaparece de la pantalla, pero sigue siendo accesible como icono en la barra de tareas en la esquina inferior derecha de la pantalla. Por otra parte, el botón **Help/About** abre una ventana en la que puedes leer el archivo de información del programa, junto con información sobre el programa de instalación utilizado, y un enlace al sitio web del fabricante, interesante para consultar actualizaciones periódicamente.

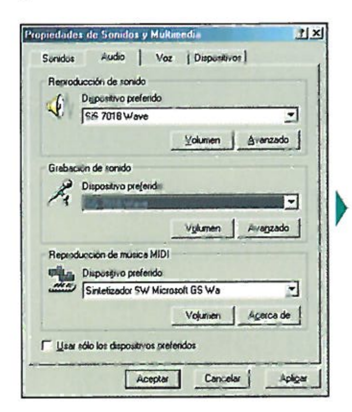
Configurar el micrófono

Cuando se instala el motor de reconocimiento de habla que acompaña a Voice Flux, un asistente te guía para configurar el micrófono. Sin embargo, es posible que cometas algún error, o bien que el micrófono deje de funcionar tras realizar algún cambio (un micrófono o una tarjeta de sonido nuevos recién instalados). Desde Windows puedes repasar la configuración del micrófono que, por otro lado, el sistema tiene bastante escondida.



1 Abre el menú **Inicio**, selecciona **Configuración** y a continuación **Panel de control**. Busca el icono titulado **Sonidos y multimedia** y haz doble clic sobre él para abrir la ventana de configuración asociada.

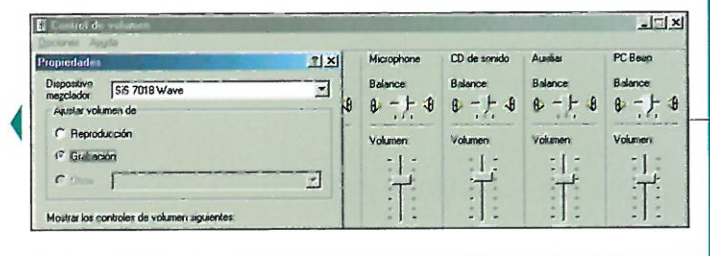
2 En la nueva ventana **Propiedades de Sonidos y Multimedia**, ve a la pestaña **Audio**. En el panel titulado **Grabación de sonido** selecciona de la lista el micrófono que quieras utilizar, si hay más de un dispositivo de entrada en la lista. Pulsa el botón **Volumen** que se encuentra justo debajo para acceder a una nueva ventana de configuración.



3 En la ventana **Control de grabación**, abre el menú **Opciones** y selecciona **Propiedades**. En la ventana que aparecerá, marca las casillas de todos los elementos que se encontrarán en la lista de la parte inferior de la ventana titulada **Mostrar los controles de volumen siguientes**. Cierra la ventana y estarás de nuevo en la ventana **Control de grabación**. Ahora comprueba que sólo el micrófono tiene marcada la casilla **Seleccionar**. Ya puedes cerrar esta ventana y el **Panel de control**. Prueba a ver si se ha resuelto el problema.



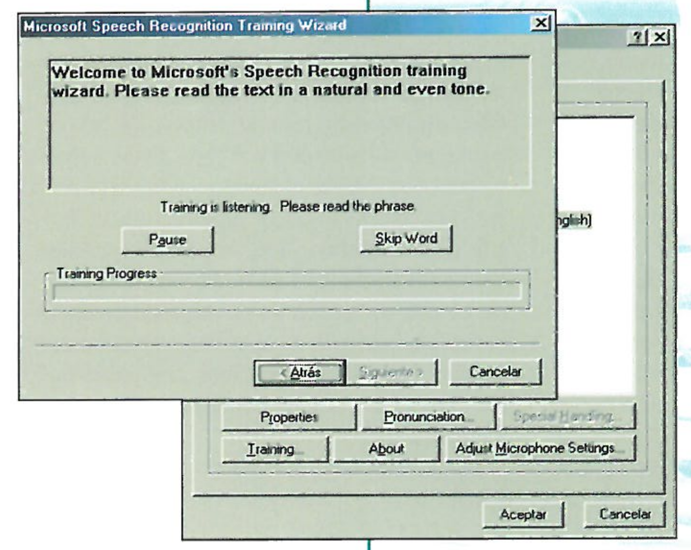
4 Existe un camino alternativo, algo más breve, para realizar las mismas acciones. Para ello, haz doble clic sobre el icono de volumen (representado por un altavoz) en la barra de tareas. En la nueva ventana de **Control de volumen**, abre el menú **Opciones** y selecciona **Propiedades**. En el panel **Ajustar volumen** deselecciona la opción **Grabación**. **Cierra las propiedades** mediante el botón **Aceptar** para que el **Control de volumen** muestre los dispositivos de entrada. A partir de aquí, puedes proceder como antes.



CONTROL TOTAL

Microsoft se ha tomado muy en serio el reconocimiento del habla y ha integrado en Windows un motor de reconocimiento, en colaboración con el prestigioso fabricante Lernout&Hauspie. Éste es el motor que utiliza Voice Flux. Existe una utilidad para configurar dicho motor de reconocimiento, que hemos incluido en el CD-ROM.

Abre el menú Inicio/Configuración/Panel de control. Haz doble clic sobre el icono Speech. Aparece la ventana Speech Properties. En la lista en árbol, selecciona el elemento que quieras configurar. Al elegir un elemento configurable, se activan los botones pertinentes de la parte inferior de la ventana.



¿Recuerdas el asistente para configurar el micrófono que apareció al instalar Voice Flux? Pulsando el botón Adjust Microphone Settings puedes acceder de nuevo a dicho asistente, por ejemplo si has instalado un nuevo micrófono. El asistente también incluye información sobre los distintos tipos de micrófono. Pulsa el botón Buying a Microphone para conocer las ventajas de cada tipo de micrófono.

El botón Training... abre paso a un proceso de entrenamiento del motor a tu forma de hablar. Mediante la lectura de textos progresivamente más largos el motor de reconocimiento afina su trabajo a tu forma de hablar. Puedes pulsar el botón Skip Word si el motor es incapaz de reconocer tu pronunciación de una palabra, o bien si dicha palabra no se encuentra en su diccionario. Por cierto, también puedes modificar el diccionario mediante el botón Pronunciation.



La respuesta está ahí fuera



EL PROYECTO SETI@HOME

SETI@HOME ES UN PROGRAMA DISTRIBUIDO POR LA UNIVERSIDAD DE BERKELEY CON EL QUE SE INTENTA LOCALIZAR VIDA EXTRATERRESTRE. EL PROGRAMA CONSISTE EN UN SALVAPANTALLAS QUE PROCESA PEQUEÑOS PAQUETES DE INFORMACIÓN, CUANDO EL ORDENADOR PERMANECE INACTIVO, RECIBIDOS DESDE TELESCOPIOS QUE BUSCAN ONDAS DE RADIO CON POSIBLE ORIGEN EXTRATERRESTRE. POSTERIORMENTE DEVUELVE LOS RESULTADOS AL SERVIDOR DE LA UNIVERSIDAD, DESCARGANDO OTRO PAQUETE DE INFORMACIÓN Y VOLVIENDO A EMPEZAR LA CADENA.

La idea nació en 1996 y se puso en marcha tres años después. Lo que empezó siendo un proyecto de una duración inicial de dos años; se ha prolongado más y ya está en estudio una segunda versión, con muchos más medios. Esto ha sido debido principalmente a la gran aceptación que ha tenido el proyecto por parte de los usuarios de todo el mundo (alrededor de medio millón de personas). La razón de poner en marcha un proyecto de estas características es básicamente la falta de tiempo y presupuesto de los investigadores del SETI. Los paquetes de datos que recibe el usuario provienen de un radiotelescopio situado en Arecibo, en Puerto Rico, y la información recibida pasa a ser procesada por los ordenadores de la universidad de Berkeley.



Cuando se inició el proyecto surgió rápidamente un inconveniente: las señales de radio recibidas eran, en la mayoría de ocasiones, muy débiles, y se hacía imposible que los ordenadores de los que disponían hiciesen un trabajo de esta envergadura a ritmo normal. Entonces, se pensó que en lugar de usar un superordenador (para el que no tenían presupuesto), podría utilizarse la potencia conjunta de muchos ordenadores pequeños. Un solo ordenador tardaría demasiado y no podría manejar toda la información que se recopila, formándose una montaña de datos que sería imposible procesar. En cambio, muchos ordenadores trabajando sobre un mismo análisis podrían ahorrar una cantidad impresionante de tiempo al proyecto.
Y en esto es en lo que se basa **SETI at Home**. Con la potencia y el tiempo de los ordenadores personales de los usuarios, el programa analiza paquetes de información recabada por el radiotelescopio, ya que toda la información recibida se puede partir en varios trozos que pueden ser procesados independientemente y que no dependen los unos de los otros.

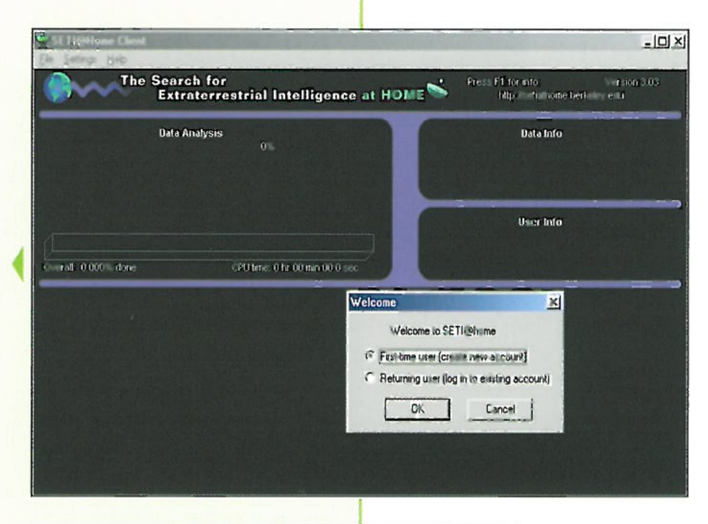
¿QUÉ PERSIGUE SETI AT HOME?

La base científica que hay detrás de todo esto es la suposición de que una posible civilización extraterrestre mande señales de radio para comunicarse con nosotros. Estas señales serían muy débiles al llegar a la Tierra, y por lo tanto se necesita buscar una frecuencia específica, descartando ya de entrada las señales de banda ancha que se pudieran recibir. Se da por hecho que estas señales son enviadas en banda estrecha, mucho más difícil de diferenciar. **SETI@home** funciona como una radio que sintoniza diversas bandas y busca la potencia de su señal.
Si estás interesado en este proyecto, participar en él es muy sencillo. Solamente tienes que instalar el programa y recibir el primer paquete de datos.

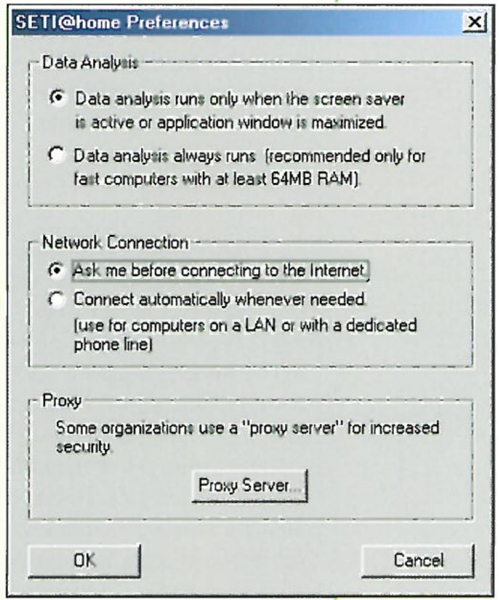
Manejar el programa

El programa SETI se encuentra actualmente en su versión 3.03. No requiere ningún sistema potente y sólo necesitarás tener, por lo menos, 32 MB de RAM y 10 MB de espacio libre en el disco duro.

1 Ante todo tienes que configurar el programa. Es imprescindible que, hasta que acabes de configurar todos los aspectos del programa, estés conectado a Internet, ya que el registro y la nueva cuenta se realizan en línea. Al ser la primera vez que entras en el programa, deberás crear una cuenta en el servidor de **SETI@home** para poder empezar a descargar las unidades de trabajo. En él deberás poner tu nombre o alias (*nick*), además de tu dirección de correo, que será la que usarás para poder entrar en el programa si lo desinstalas o si quieres entrar en otro ordenador con el programa instalado y la misma cuenta. También será necesario que indiques tu país, código postal y desde dónde estás usando el equipo. Toda esta información es de carácter puramente estadístico. Lo único que quizá sea mostrado será tu dirección de correo en la web de SETI at Home en el caso de que descubras algo interesante.



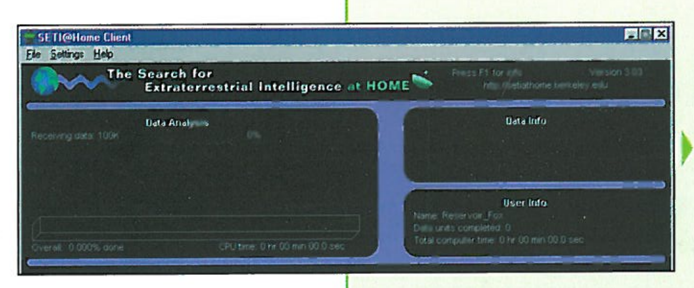
2 Una vez hecho esto, pasarás a la pantalla de configuración del programa. Aquí deberás escoger, en la parte superior de la ventana, si quieres que **SETI@home** funcione exclusivamente como salvapantallas (**Data analysis runs only...**) o si, por el contrario, te gustaría tenerlo siempre activado (**Data analysis always run**). Ten en cuenta que el programa usa unos 15 MB de memoria RAM y por lo tanto esta opción no es muy recomendable si no tienes un ordenador potente, con al menos 128 MB de memoria. En la parte inferior verás una casilla con el título **Network Connection**. Está casilla es para que decidas si quieres que la aplicación se conecte a Internet siempre que lo necesite, (**Connect automatically whenever needed**) o si prefieres que te lo pregunte antes de hacerlo (**Ask me before connecting to the Internet**). Si eres un usuario de cable o ADSL, te resultará más cómodo escoger la opción automática; pero si tienes módem lo más recomendable es elegir la segunda opción. En el caso de que uses un *proxy*, deberás hacer clic el botón de debajo de todo y rellenar los campos que hay ahí con la información correspondiente.





SIN CONEXIÓN CONTINUA

La conexión a Internet es imprescindible para enviar y recibir unidades de trabajo, pero no para que se realice el proceso de descodificación. Éste es procesado únicamente por el ordenador, y solamente requerirá una cierta cantidad de memoria RAM, así que puedes estar tranquilo por la conexión. En el caso de que SETI@home complete una unidad, te avisará para que te conectes si no lo estás en ese momento.



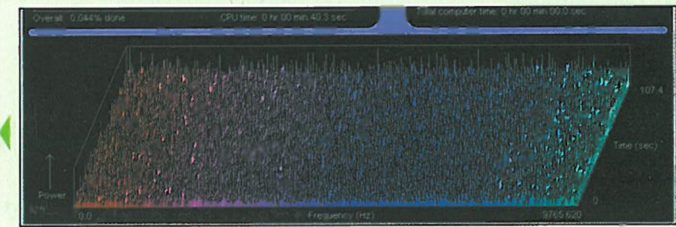
Data Info
From: 21 hr 3' 25" RA, + 12 deg 8' 24" Dec
Recorded on: Thu Jan 04 17:58:50 2001 GMT
Source: Arecibo Radio Observatory
Base Frequency: 1.418759766 GHz

User Info
Name: Reservoir_Fox
Data units completed: 0
Total computer time: 0 hr 00 min 00.0 sec

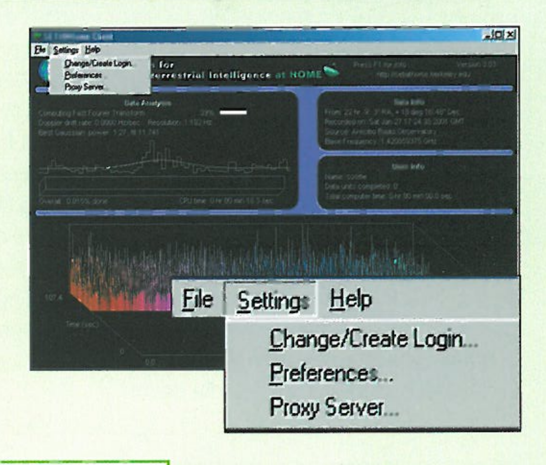
3 Ahora ya estás listo para empezar a usar el programa. Al estar conectado a Internet, **SETI@home** descargará automáticamente una unidad de trabajo, que ocupa aproximadamente unos 300 KB, y al momento comenzará a procesarla enseguida. Verás que sale una ventana con diversos datos. La ventana del programa está dividida en cuatro secciones. La de la parte superior derecha, **Data Info**, indica el porcentaje de unidad de trabajo descifrada, el tiempo que lleva trabajando y también podrás ver las acciones que realiza el programa en ese momento. No vamos a explicar aquí lo que significa cada una de ellas, pero si quieres saber el significado de los pasos que realiza, dirígete a la página web de **SETI at Home, http://www.jatonribes.com/seti/**, y en la sección de comunidad hispana ve al *link* llamado **Enciclopedia**.

4 Situados a la derecha de esta zona hay dos recuadros. El de la parte superior muestra información sobre la unidad de trabajo que se está procesando en ese momento en tu ordenador, con detalles como el día, la hora, el punto en el que se captó la señal y la frecuencia base. Debajo está el recuadro de usuario. Allí estará tu nombre o alias, las unidades de trabajo que ya llevas completadas y el tiempo total de CPU que has ahorrado a los científicos del **SETI**. Como curiosidad, hay gente que incluso hace *rankings* y competiciones para ver quién consigue más paquetes.

5 La parte inferior muestra el descifrado de las frecuencias. Si ves una frecuencia muy alta, quién sabe, quizá hayas encontrado indicios de una civilización extraterrestre. Pero tampoco te emociones demasiado pronto, ya que en la inmensa mayoría de estos casos sólo serán interferencias de procedencia humana, como satélites o ruidos de la naturaleza.



6 Por último, en la parte superior de la pantalla observarás tres submenús. El primero de ellos, **File**, es para salir del programa o conectarse a Internet si **SETI@home** lo requiere para enviar o recibir unidades de trabajo. El segundo, **Settings**, abre la pantalla de configuración mencionada anteriormente, por si necesitas cambiar algún parámetro. También podrás crear una nueva cuenta o cambiar de usuario. Por último, tienes también la pantalla de configuración para el *proxy*. Además, el programa cuenta con un menú de ayuda bastante útil y completo.



NO QUEMA LA PANTALLA

Comprobarás que el salvapantallas no se mueve y muestra todo el tiempo la misma ventana que se ha explicado en el ejercicio. Algunos usuarios quizá se preocupen por sus monitores al pensar que eso les puede quemar la pantalla; pero no es así. De todos modos, en la ventana de configuración del protector de pantalla de Windows puedes activar la opción de pantalla en negro para que no aparezca la ventana de SETI@home.

